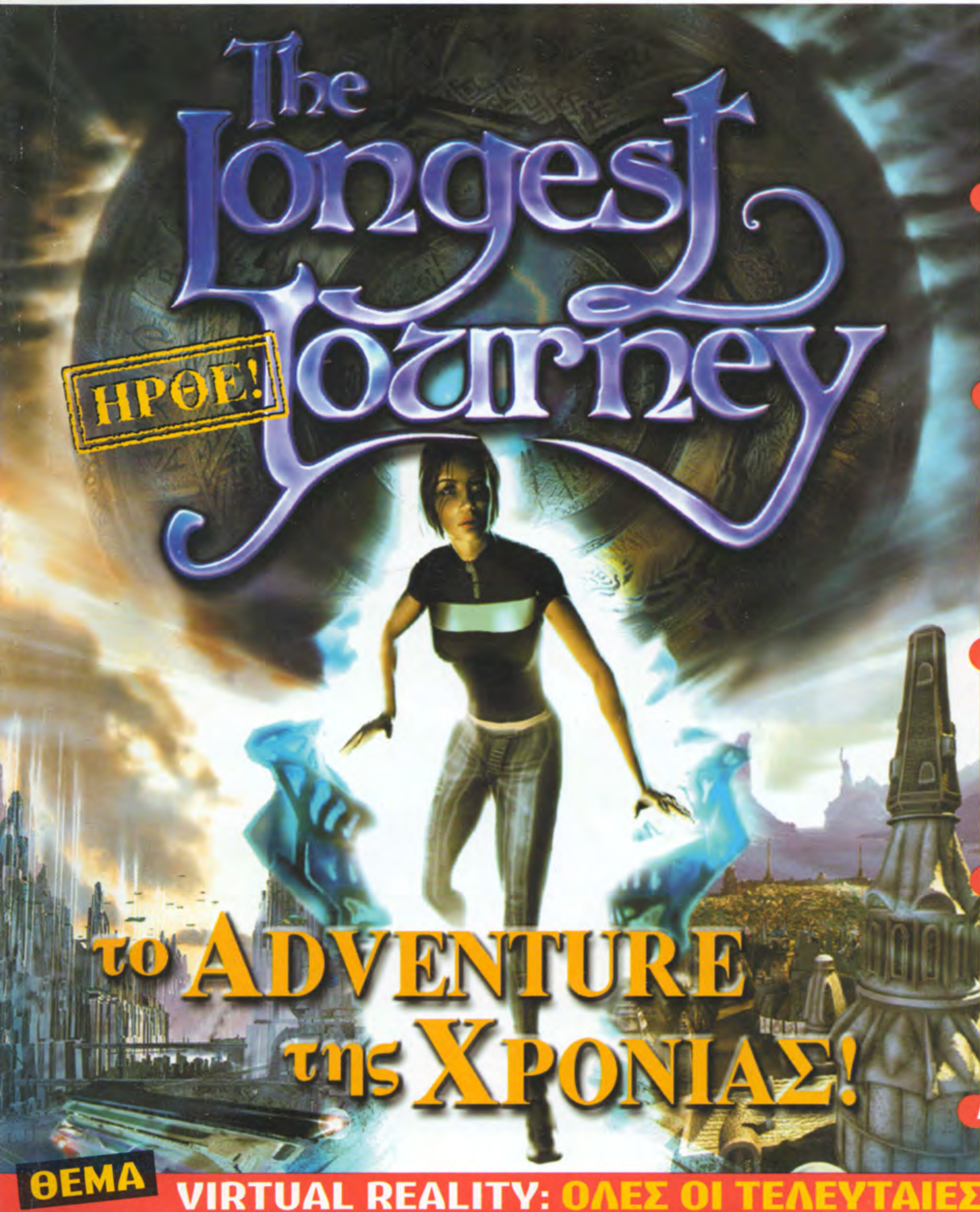
GRAND PRIX 2000 Η ΩΡΑ ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΩΝ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΕΩΝ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

# PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 120 15 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



## The Longest Journey

ΗΡΘΕ!

## το ADVENTURE της ΧΡΟΝΙΑΣ!



PREVIEW

DIABLO 2

STAR TREK ARMADA

MAJESTY

GP 500

AGHARTA

ΘΕΜΑ VIRTUAL REALITY: ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ


DOMINATION
INDEPENDENCE
SURVIVAL
THE BATTLE BEGINS...
DOGS OF WAR
DEFINING A NEW GENRE IN TACTICAL GAMING
TAKE 2
TALONSOFT
Silicon Dreams
PC CD
© 2000 Silicon Dreams Ltd. Dogs of War, Talonsoft, Take 2 Interactive Software and their respective Logos are trademarks of Take 2 Interactive Software. Silicon Dreams and Logo are trademarks of Silicon Dreams Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by Silicon Dreams Ltd. Published by Talonsoft. Talonsoft is a brand of Take 2 Interactive Software.
www.take2games.com www.sdreams.co.uk
— Περιέχει —
Ελληνικό βιβλίο
— οδηγιών —

# EDITORIAL

Καλή η πρωταπριλιάτικη φάρσα που μου σκαρώσανε στο προηγούμενο τεύχος, δεν λέω. Τώρα πώς κατάφεραν και πέρασαν αυτό το κείμενο κάτω από τη μύτη μου, δεν μπορώ να καταλάβω. Το γεγονός, πάντως, ότι γράφω αυτό το editorial αποδεικνύει περίτρανα ότι συνεχίζω να ανήκω στη συμπαθή φάρα των γήινων, οι οποίοι δεν έχουν ακόμα εγκαταλείψει τον πλανήτη τους - εκούσια ή ακούσια. Το δεύτερο πρωταπριλιάτικο αστείο του τεύχους, αυτό για το Diablo 2, φαίνεται ότι ήταν προφητικό. Βέβαια, μπορεί να μην κυκλοφόρησε ακόμα το πολυαναμενόμενο αυτό παιχνίδι, ωστόσο υπήρξαν τα στοιχεία εκείνα που μας επέτρεψαν να κάνουμε το πρώτο preview αξιώσεων.

Διαβάζοντας τα game reviews του τεύχους, θα είναι εύκολο να συνειδητοποιήσετε ότι κάτι άλλαξε στον τρόπο βαθμολογίας του "PC Master". Ναι! Γίναμε πολύ πιο αυστηροί με τα παιχνίδια που παρουσιάζουμε μετά τις συνεχείς δικές σας παρατηρήσεις και τα παράπονα επί σειρά μηνών (για να μην πω ετών). Η υιοθέτηση του νέου συστήματος γεννά, βέβαια, το μειονέκτημα της αδυναμίας σύγκρισης των παιχνιδιών που θα παρουσιάζονται στο εξής με αντίστοιχα των περασμένων τευχών βάσει της βαθμολογίας τους. Ύστερα από λίγα τεύχη, όμως, θα μπορείτε να κάνετε άνετα τις συγκρίσεις σας.

Για άλλη μία φορά, το "PC Master" παρουσιάζει σε αποκλειστικότητα ένα από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς: το "The Longest Journey". Πρόκειται για την αγγλική έκδοση, η οποία αναμένεται να κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή στα ελληνικά μαγαζιά. Δεν κατάφερα να δω το παιχνίδι, καθώς ο Αντρέας το βούτηξε από τα χέρια μου πριν καλά καλά καταφέρω να δω το χρώμα του εξωφύλλου που είχαν τα CDs, όμως διαβάζοντας το review που μου παρέδωσε μερικές "παιχνιδομέρες" μετά, δεν κατάφερα να συγκρατήσω την ανατριχίλα που διαπέρασε μεμιάς τη σπονδυλική μου στήλη. Αυτό το adventure το ΘΕΛΩ!

Τέλος, στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε όλες τις λεπτομέρειες για το Grand Prix 2000, καθώς και το ειδικό κουπόνι που θα σας επιτρέψει να συμμετάσχετε. Προσοχή, όμως! Μη μας στείλετε το κουπόνι αυτό. Απλώς συμπληρώστε το και κρατάτε το ανά χείρας κατά την είσοδό σας στο χώρο όπου θα διεξαχθεί το Grand Prix.

Γιάννης Πατρίκος

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

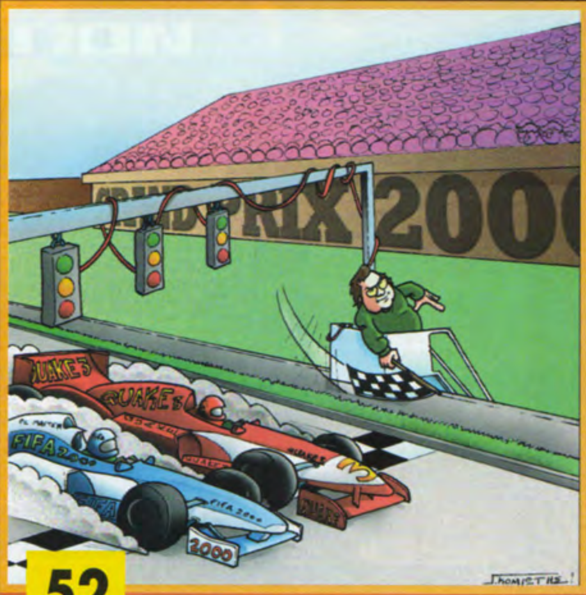


## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



## ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ













## GAMECLUB




PC master CD-ROM
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

**ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ:** Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
**ΕΚΔΟΤΗΣ**: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος. **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λυρής, Κώστας Φουτσίδης, Ρωμύλος Φρονιμίδης,
**ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
**ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
**ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ**: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Λαζαρίδης, Μ. Βαρελάς,
**ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
**ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

# CD-ROM pages

***Καλώς ήλθατε στις σελίδες των περιεχομένων των δύο συνοδευτικών CD-ROMs του αγαπημένου σας περιοδικού. Δύο CD-ROMs γεμάτα από ενδιαφέροντα περιεχόμενα, τα οποία αναμένεται να σας απασχολήσουν για αρκετό χρονικό διάστημα (μάλλον μέχρι να βγει το επόμενο τεύχος!). Καταρχήν, στο πρώτο CD, θα βρείτε 7 ολοκαίνουρια demos, καθώς και πολλά αξιόλογα περιεχόμενα που σχετίζονται με emulators. Τα game demos που σας προσφέρουμε σε αυτό το τεύχος είναι τα ακόλουθα: Alien Nations, Beetle Crazy Cup, Evolva, Pinky and the Brain: World Conquest, Rally Masters, Rollcage 2, Test Drive: Le mans και Theocracy. Καθόλου άσχημα, έτσι δεν είναι; Ας περάσουμε όμως να δούμε λίγο πιο αναλυτικά τα demos αυτά.***

*Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος*
*kafouros@compupress.gr*

## DEMOS

CD No 1

### ALIEN NATIONS

***Εταιρία:*** *NeoSoftware*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 200MMX, 32MB RAM*

Εδώ, όπως θα καταλάβατε ήδη, έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι... διαστημικού περιεχομένου (ως γνωστόν Alien=εξωγήινος). Πιο συγκεκριμένα, υπάρχουν 3 διαφορετικές φυλές που ζουν σε έναν πλανήτη: οι Pimmons, οι οποίοι αρέσκονται στο να καλλιεργούν μανιτάρια και να απολαμβάνουν τον -αγαπημένο- χυμό τους, οι Amazons, οι οποίοι τρέφονται κυρίως με φρούτα που παράγουν στα εργαστήριά τους, και οι Sajkhi (όνομα



και αυτό!), οι οποίοι είναι ολίγον τι... λαίμαργοι και παμφάγοι. Σκοπός, βέβαια, του παιχνιδιού είναι να διατηρηθούν οι ισορροπίες ανάμεσα στις προαναφερόμενες φυλές και να αποφευχθούν τα χειρότερα. Στο παρόν demo θα δοκιμάσετε τις ικανότητές σας ως ηγέτες των Pimmons.

### BEETLE CRAZY CUP

***Εταιρία:*** *Infogrames*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 233MHz, 32MB RAM*

Εδώ έχουμε ένα παιχνίδι το οποίο είχε παρουσιαστεί παλαιότερα από τη στήλη "Με δύο λόγια". Πρόκειται ασφαλώς για ένα από τα πλέον πρωτότυπα παιχνίδια, καθώς συμμετέχετε μόνο με σκαραβαίους, οι οποίοι βέβαια "μεταλλάσσονται" ανάλογα με το είδος του αγώνα όπου συμμετέχετε.



Θα βρείτε τρία κυρίως modes παιχνιδιού (δυστυχώς, στο demo μόνο το 1ο είναι διαθέσιμο), τα Quick Race, Championship και Beetle Cup. Καθένα από αυτά συμπεριλαμβάνει και διαφορετικού είδους αγώνες, όπως αγώνες με άλματα, 4x4 και αγώνες ταχύτητας. Ακόμη περιλαμβάνει περισσότερα από 50, αυθεντικά, διαφορετικά οχήματα και 40 πίστες για να αγωνιστείτε. Εσείς στο demo αυτό μπορείτε να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας σε δύο από τις έξι διαθέσιμες κούρσες (στις Cross Race και Monster Race). Σίγουρα είναι μια καλή ευκαιρία για να δείτε από κοντά αυτό το πρωτότυπο παιχνίδι.

### EVOLVA

***Εταιρία:*** *Interplay*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 233MHz, 64MB RAM*

Το Evolva είναι ένα αρκετά φουτουριστικό παιχνίδι δράσης, καθώς η ιστορία του εκτυλίσσεται στο διάστημα. Εσείς κάθεστε αναπαυτικά στη θέση του κυβερνήτη ενός διαστημοπλοίου και έχετε για παρέα σας μία φυλή, η οποία ονομάζεται Geno-



hunters. Το κύριο χαρακτηριστικό της εν λόγω φυλής είναι πως αρέσκεται στο να συλλέγει δείγματα DNA από τα θύματά της. Επειτα από μία έκρηξη, λοιπόν, ένας πλανήτης "προσγειώνεται" κοντά σας και εσείς, ως ανήσυχο πνεύμα που είστε, αποφασίζετε να τον εξερευνήσετε. Φυσικά, δεν θα πάτε μόνοι, αλλά θα πάρετε μαζί σας και μία παρεούλα Genohunters. Στην περιπλάνησή σας θα συναντήσετε αρκετές μορφές ζωής,

από τις οποίες, αφού σκοτώσετε και διαμελίσετε τα σώματά τους, μπορείτε να συλλέξετε δείγματα DNA. Αυτά θα σας βοηθήσουν να αυξήσετε τις δυνάμεις και τις ικανότητες των φίλων σας. Στο demo που θα βρείτε στο παρόν CD μπορείτε να παίξετε ένα ολόκληρο επίπεδο του παιχνιδιού. Στο επίπεδο αυτό θα πρέπει να βρείτε μία "είσοδο" για έναν πλανήτη, όπου πιστεύετε πως υπάρχουν έμβια όντα. Το μόνο λοιπόν που έχετε να κάνετε είναι να εξερευνήσετε τον πλανήτη αυτόν και να εξολοθρεύσετε όποιον βρεθεί μπροστά σας.

## PINKY AND THE BRAIN: WORLD CONQUEST

**Εταιρία:** *SouthPeak Interactive*
**Απαιτήσεις:** -

Οι γνωστοί ποντικόμορφοι ήρωες της εξίσου δημοφιλούς τηλεοπτικής σειράς cartoon έρχονται και πάλι στις οθόνες μας. Αυτή τη φορά ο δαιμόνιος Brain, με τη βοήθεια του πιστού βοηθού και φίλου του, έχει ένα μεγαλεπήβολο σχέδιο: να κατακτήσει τον κόσμο. Αλλά για να τα καταφέρει, χρειάζεται τη βοήθειά σας. Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των τρισδιάστατων games και απαιτεί γρήγορες αντιδράσεις από μέρους σας. Θα πρέπει να κατακτάτε συνεχώς νέες περιοχές, διατηρώντας ταυτόχρονα υπό τη κατοχή σας όσες ήδη έχετε. Μπορείτε ακόμη να παίξετε είτε μόνοι σας είτε και με (μέχρι 4) φίλους σας. Τι λέτε, λοιπόν; Είστε ικανοί να κατακτήσετε τον κόσμο; Μια δοκιμή με το demo μας θα σας πείσει.

## RALLY MASTERS

**Εταιρία:** *Infogrames*
**Απαιτήσεις:** *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Αλλο ένα racing game, το οποίο φιλοδοξεί να κρατήσει το ενδιαφέρον των παικτών για αρκετό χρονικό διάστημα. Για το σκοπό αυτόν η εταιρία παραγωγής του έχει συμπεριλάβει σχεδόν κάθε είδος αγώνων. Ετσι υπάρχουν αγώνες, όπως οι Stretch



Run και Side-by-Side. Επιπλέον μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι με 4 διαφορετικούς τρόπους, εκτός του multiplayer mode! Περιλαμβάνει ακόμη περισσότερα από 22 πραγματικά αυτοκίνητα, ισάριθμους πραγματικούς οδηγούς και 51 κούρσες για να τρέξετε! Μάλιστα, η ίδια η εταιρία ισχυρίζεται πως, όποιος θέλει να τελειώσει και τα 3 modes του Rally Masters, θα πρέπει να περάσει τουλάχιστον 25 ώρες μαζί του. Δείτε λοιπόν το demo που θα βρείτε στο παρόν CD, ώστε να διαπιστώσετε εάν υπάρχει περίπτωση να είναι αληθινά τα όσα ισχυρίζεται η εταιρία.

## ROLLCAGE 2

**Εταιρία:** *Psygnosis*
**Απαιτήσεις:** *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Το παρόν παιχνίδι αποτελεί συνέχεια του αρκετά επιτυχημένου Rollcage, ενός racing game με αρκετά πρωτότυπα οχήματα και εξίσου πρωτότυπους αγώνες. Μάλι-




στα, η όλη -ευχάριστη- αίσθηση που δημιούργησε το αρχικό παιχνίδι όχι μόνο έχει παραμείνει απείρακτη, αλλά επιπλέον έχει βελτιωθεί. Επίσης, έχουν προστεθεί νέα οχήματα, πίστες αλλά και περισσότερα

## ΦΑΚΕΛΟΣ EMULATOR

Ας δούμε τώρα τα πλούσια περιεχόμενα του directory των emulators. Καταρχήν, θα βρείτε emulators και roms (παιχνίδια) για τον θρυλικό Spectrum! Αλλωστε το άρθρο της στήλης "Em-




ulator's Corner" επικεντρώνεται σε αυτόν τον -πάλαι ποτέ- κραταιό υπολογιστή. Ομως, δεν τελειώσαμε εδώ. Στο directory Mame θα βρείτε τις τελευταίες final εκδόσεις 0.36, τόσο για DOS όσο και για




Windows. Επίσης, στο Nemu64 θα βρείτε την τελευταία έκδοση του περίφημου εξομοιωτή για Nintendo 64 (αναφορά είχε γίνει στο προηγούμενο τεύχος). Και τώρα το καλό: Στο directory Raine θα βρείτε την τελευταία έκδοση του δημοφιλούς εξομοιωτή (0.28f), καθώς και 178(!) roms από αγαπημένα σας παιχνίδια. Η χρήση τους είναι πολύ εύκολη, καθώς, αφού εγκαταστήσετε τον emulator, μπορείτε να τρέξετε τα παιχνίδι κατευθείαν από το CD, ορίζοντας το route όπου βρίσκονται (cd:/emulator/raine/roms). Καλή σας διασκέδαση!

game modes. Τέλος, το παιχνίδι υπόσχεται άφθονες ώρες ευχάριστης ενασχόλησης μαζί του. Πάρτε, λοιπόν, και εσείς μια ιδέα περί τίνος πρόκειται, εγκαθιστώντας το demo που θα βρείτε στο παρόν CD-ROM.

## TEST DRIVE: LE MANS

***Εταιρία:*** *Infogrames*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium II 266MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Μη σας μπερδεύει ο τίτλος αυτός, καθώς πρόκειται για το demo του γνωστού Le Mans 24 Hours (είχε παρουσιαστεί



στο τεύχος 117), στο οποίο μπορείτε να τρέξετε σε έναν αγώνα 3 γύρων (όχι με πίτα, αγωνιστικών γύρων εννοώ) στη διαδρομή Mulsamme. Τα διαθέσιμα αυτοκίνητα εδώ είναι μόλις 2, τα οποία δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερες διαφορές στις επιδόσεις και τη συμπεριφορά τους. Τέλος, για όσους δεν θυμάστε (ή δεν έχετε διαβάσει σχετικά), η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού περιλαμβάνει περισσότερες από 20 αγωνιστικές ομάδες, 50 διαφορετικά οχήματα και 2 modes παιχνιδιού. Κάνετε και εσείς, λοιπόν, ένα "test drive" μέσω του demo αυτού που θα βρείτε στο πρώτο μας CD-ROM.

## THEOCRACY

***Εταιρία:*** *Ubi Soft Entertainment*
***Απαιτήσεις:*** *Pentium 200MHz, 64MB RAM*

Άλλο ένα παιχνίδι που παρουσιάστηκε πρόσφατα από τις σελίδες του "PC Master" (πιο συγκεκριμένα στο τεύχος 118) είναι το Theocracy. Πρόκειται για ένα real time strategy, στο οποίο αναλαμβάνετε τον έλεγχο μίας από τις διαθέσιμες φυλές Αζτέ-



κων. Σκοπός σας είναι να αναπτύξετε τη φυλή αυτή όσο το δυνατόν περισσότερο και στο τέλος να αποκρούσετε τους Ισπανούς κατακτητές. Προτού φτάσετε όμως σε αυτό το σημείο, πρέπει να περάσετε από κάποια αρχικά στάδια: να κάνετε ανταλλαγές προϊόντων με τις άλλες φυλές, να αναπτύξετε διπλωματικές σχέσεις με τις υπόλοιπες επαρχίες, να κυριεύσετε νέες περιοχές, να αναπτύξετε την οικονομία σας και γενικώς να ακολουθήσετε όλες τις διαδικασίες ανάπτυξης μίας φυλής. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο σας δίνει την ευκαιρία να αλλάξετε το ρου της παγκόσμιας ιστορίας.

PC

## CD No 2

Ας περάσουμε να δούμε και τα περιεχόμενα του 2ου συνοδευτικού CD-ROM. Καταρχήν, όπως κάθε φορά, θα βρείτε τα πιο πρόσφατα trailers και εικόνες από επερχόμενα (κυρίως) games. Ακόμη, θα βρείτε τις πλήρεις λύσεις των Dracula και Forgotten, ενώ στην ενότητα με τα Patches τα προγράμματα που βελτιώνουν τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Επίσης, πολύ ενδιαφέροντα είναι τα περιεχόμενα του Extras. Αρχικά εκεί θα βρείτε, στο section Adventure Engines, νέες μηχανές δημιουργίας παιχνιδιών adventure, καθώς και παιχνίδια φτιαγμένα με ανάλογο τρόπο. Εν συνεχεία σάς περιμένει ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, με το όνομα The Fate of Monkey Island. Μπορείτε εύκολα, φαντάζομαι, να καταλάβετε ποιο παιχνίδι σατιρίζει. Οι φίλοι των MP3, εκτός από το section με τραγούδια ανεξάρτητων καλλιτεχνών, θα βρουν και τον αντίζηλο του Napster! Ναι, καλά είδατε, υπάρχει, και ακούει στο όνομα Gnutella. Μάλιστα, το πρόγραμμα φέρει την υπογραφή της NullSoft, η οποία... τυγχάνει να είναι η εταιρία που δημιούργησε το WinAmp. Ακόμη οι φίλοι της σειράς Might & Magic θα βρουν μερικά όμορφα Wallpapers, παρμένα από το 8ο μέρος της σειράς, ενώ αυτοί (οι φίλοι) του Nocturne μία επιπλέον αποστολή για το αγαπημένο τους παιχνίδι. Τέλος, αν θέλετε να επισκεφθείτε τον περίφημο καθεδρικό ναό του Notre Dame, αλλά δεν είχατε την ευκαιρία, μπορείτε να κάνετε μία virtual επίσκεψη με το σχετικό προγραμματάκι που θα βρείτε εδώ.

Φυσικά, θα βρείτε επίσης όλους τους τελευταίους drivers για τις δημοφιλέστερες κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROMs/Recorders, και επιπλέον μερικά πολύ όμορφα και χρήσιμα shareware games και προγράμματα αντίστοιχα.

### PATCHES

- Fly!
- Force Commander
- Heroes of Might & Magic III
- Majesty
- Unreal Tournament

### TRAILERS

- 4x4 World Trophy 2
- Commandos 2
- Enclave
- Frontier Land
- Might & Magic VIII
- Sudden Strike
- Warcraft 3

### SOLUTIONS

- Dracula
- Forgotten

### SCREENSHOTS

- Alien Nations
- Gothic
- Majesty
- Might & Magic VIII



# J SOFT COMPUTERS

**Ποιότητα που σας ανεβάζει στα ύψη!**

EAGLE COMPUTER SERIES



## MAX PIII 550 BASIC GAMER

- Intel Pentium III 550 Mhz CPU
- QDI ADVANCE 9 M/BOARD
- 64MB RAM 100Mhz
- 4.3GB H/Disk
- Cd-Rom 50x
- 56k Fax/Modem v.90
- 3D Sound Card
- 16MB Video 3D Savage 4 AGP
- Midi ATX Case
- 120W ΗΧΕΙΑ
- **17" Samsung 750S Digital Οθόνη**
- 104 Keyboard
- Ps2 Mouse
- Microsoft Windows 98 DSP

**299.000 δρχ** | **36 x 12.800 δρχ**

Οι μετρητοίς τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.
Τα ποσά των δόσεων περιλαμβάνουν το Φ.Π.Α. & τις νόμιμες επιβαρύνσεις.
Οι τιμές μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση & ισχύουν όσο υπάρχει stock.

MAX

**Τηλ. 01-98.84.554 Fax. 01-98.84.223**
**Λ. Ελευθερίας 7, 1ος Όροφος, Καλαμάκι, Άλιμος**
**(Τέλος Λ. Αμφιθέας - λίγο πριν την παραλία)**

## ΕΝΑ ΜΟΥΣΙΚΟ ΡΟΛΟΪ

**CASIO WRIST AUDIO PLAYER**

Τον τελευταίο καιρό οι φορητοί MP3 players γίνονται ολοένα πιο δημοφιλείς. Τώρα, όμως, μπορείτε να ακούτε την αγαπημένη σας μουσική μέσα από το... ρολόι σας! Το ρολόι αυτό διαθέτει δύο στερεοφωνικά ακουστικά και μπορείτε να αποθηκεύσετε από 33 έως 66 λεπτά μουσικής (σε MP3 format εννοείται). Ακόμη περιλαμβάνει τα ανάλογα καλώδια σύνδεσης με τον υπολογιστή σας. Σίγουρα πρόκειται για μία αρκετά πρωτότυπη ιδέα.

**info** www.casio.com






## ΦΩΤΙΑ ΚΑΝΕΙΣ;

**LASER LIGHTER**

Ενα μικρό προϊόν που εντυπωσιάζει είναι το Laser Lighter. Αν κάποιος σας πλησιάσει και σας ζητήσει φωτιά, προκαλέστε την έκπληξή του με τη ζωηρή μπλε φλόγα του. Εντυπωσιάστε ακόμη περισσότερο δίνοντας στο χέρι σας οποιαδήποτε κλίση την ώρα που τον ανάβετε. Και μη φοβηθείτε τα πολλαπλά ανάμματα, αφού μπορείτε να τον ξαναγεμίσετε όσες φορές θέλετε. Προσοχή, όμως! Αν σας τον ζητήσουν μη τον δώσετε, διότι δεν υπάρχουν πολλά διαθέσιμα κομμάτια...

**info** www.igadget.com




## ΚΑΘΑΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ ΣΑΣ

**VIDEO CLARIFIER**

Πολλές φορές, ενώ παρακολουθείτε μία ταινία, θα έχετε παρατηρήσει σημεία στα οποία η ποιότητα της εικόνας παρουσιάζει αστάθεια (προς το κατώτερο). Τούτο συμβαίνει λόγω των "μέτρων προστασίας" που λαμβάνουν οι εταιρίες από την αντιγραφή. Πλέον το Video Clarifier σας απαλλάσσει από το ενοχλητικό αυτό συμβάν, αφού αναλαμβάνει άμεσα το "καθάρισμα" της εικόνας, χωρίς καμία παρέμβαση από μέρους σας. Το Video Clarifier είναι συμβατό με όλα τα μοντέλα τηλεοράσεων και βίντεο. Φυσικά, δεν θα πρέπει να ξεχνάτε πως το προϊόν αυτό προορίζεται για προσωπική και μόνο χρήση.

**info** www.igadget.com




## ΑΚΟΥΣΤΕ ΠΙΟ ΚΑΘΑΡΑ

**PHILIPS DSS330**

Πρόκειται για τα νέα ψηφιακά ηχεία της γνωστής εταιρίας Philips, τα οποία εκμεταλλεύονται τα πλεονεκτήματα της USB σύνδεσης. Συγκεκριμένα, έχουν τη δυνατότητα να αναπαράγουν ψηφιακά πολλές νότες και τόνους, με αποτέλεσμα υψηλό επίπεδο απόδοσης του ήχου. Πρόκειται ασφαλώς για μία λύση την οποία θα δεχθούν με ικανοποίηση όσοι θέλουν καλό και καθαρό ήχο στον υπολογιστή τους - ανάλογα, βέβαια, με την κάρτα ήχου που θα διαθέτουν.

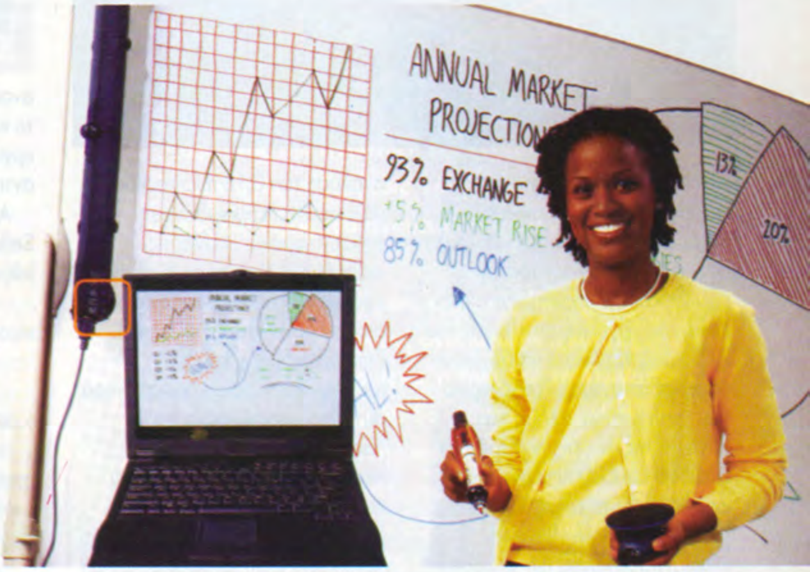
**info** www.philips.com

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ

**MIMIO**

Το mimio έρχεται από τη Virtual INK και είναι ένα μικρό εργαλείο που μετατρέπει σε ελάχιστο χρόνο έναν κοινό ασπροπίνακα σε ηλεκτρονικό! Με αυτό τον τρόπο οτιδήποτε γράφεται στον πίνακα αποθηκεύεται αυτόματα στον υπολογιστή. Ασφαλώς ένα "εργαλείο" χρήσιμο για εκπαιδευτήρια, οργανισμούς, ξενοδοχεία και εταιρίες. Στα θετικά του πρέπει να συμπεριληφθούν το μικρό μέγεθος και το χαμηλό βάρος του (μόλις 1 κιλό).

**info** M-Data AE, τηλ.: 9962643






## ΞΥΠΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟΝ GARFIELD

**ALARM CLOCK: STANDING GARFIELD**

Τον Garfield φυσικά τον γνωρίζετε - πρόκειται για τον γνωστό πορτοκαλί γάτο, ήρωα των ομώνυμων κόμιξ και τηλεοπτικών σειρών. Τώρα έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε ένα ρολόι με τη μορφή του αγαπημένου ήρωά σας, το οποίο αναλαμβάνει το δύσκολο έργο του πρωινού σας ξυπνήματος. Οι διαστάσεις του είναι 6"x7" και κοστίζει περίπου 20 δολάρια Αμερικής.

**info** www.opane.com

# Η Intel "γκαζώνει" με Celeron

Βλέποντας ότι τελικά δεν κατάφερε να κερδίσει τη μάχη των 1000MHz με την AMD, η Intel ενισχύει τα όπλα της στον πόλεμο των επεξεργαστών. Η δεδομένη και




αδιαμφισβήτητη επιτυχία της σειράς Celeron στο χώρο των λεγόμενων "budget PCs" επέβαλε στην εταιρία να ενισχύσει την εξέλιξη και την υποστήριξη του εν λόγω επεξεργαστή. Ετσι, εντός του Απριλίου αναμένεται να αρχίσουν να εγκαθίστανται στο εσωτερικό των υπολογιστών τα δύο νέα μοντέλα της σειράς, που τρέχουν στα 566 και 600MHz αντίστοιχα. Επίσης, μέχρι το τέλος του ίδιου μήνα η Intel υποσχέθηκε την έναρξη παραγωγής των εκδόσεων 633 και 677MHz, αφήνοντας για το δεύτερο ήμισυ του έτους την κορυφαία έκδοση των 700MHz.

Σύμφωνα με τα στοιχεία που έδωσε στη δημοσιότητα η Intel, οι νέοι Celeron θα βασίζονται ακριβώς στην ίδια αρχιτεκτονική της σειράς Pentium III, εκμεταλλευόμενοι πλήρως την ανάλυση των 0,18 micron, και μάλιστα θα περιλαμβάνουν ενσωματωμένες εκείνες τις εντολές διαχείρισης multimedia εφαρμογών οι οποίες έως τώρα ανήκαν μόνο στους Pentium III. Ετσι, οι επιδόσεις τους προσεγγίζουν ακόμη περισσότερο αυτές του μεγαλύτερου "αδελφού", με μόνους περιορισμούς την ταχύτητα του εσωτερικού ρολογιού και τη διατηρούμενη στα 128KB secondary cash (υποδιπλάσια τιμή από εκείνη των 256KB του Pentium III).

# ...και η απάντηση της AMD

Η AMD δεν φαίνεται να μένει έξω από τις εξελίξεις στο θέμα των επεξεργαστών περιορισμένου κόστους, της κλάσης του Celeron της Intel. Η απάντηση, λοιπόν, της AMD ακούει στο όνομα Spitfire (προέρχεται από το κλασικό σπορ μοντέλο της Triumph). Ο Spitfire, που διατίθεται σε ανάλογο του K6-2 κόστος, παρέχει τις ίδιες ταχύτητες ρολογιού με τον Celeron (από 550MHz έως 700MHz), αλλά στην αναπόφευκτη σύγκριση με το προϊόν της Intel "παίρνει κεφάλι", λόγω της μεγαλύτερης ταχύτητας του bus (στο οποίο, ως γνωστόν, η Intel έκανε σοβαρές περικοπές στην έκδοση του Celeron). Συγκεκριμένα, ενώ ο Spitfire διαθέτει bus των 200MHz, ο Celeron παραμένει στα 66MHz. Επίσης, κατ' αντιστοιχία με τον αντίπαλο επεξεργαστή, ο Spitfire διαθέτει αρχιτεκτονική 0,18 micron, διατηρώντας τον πυρήνα της ακριβότερης σειράς μοντέλων Athlon. Η διαφοροποίηση σε σχέση με το μεγάλο "αδελφό" του έγκειται στη χαμηλότερη ταχύτητα του bus και στο μικρότερο μέγεθος cash. Ο Spitfire παρουσιάζεται ως αντικαταστάτης του K6-2, αν και αρχικά θα προσφέρονται και τα δύο μοντέλα στην αγορά. Χαράς ευαγγέλια, για τους PC users όλου του κόσμου, καθώς η πολιτική της AMD σχετικά με το κόστος των προϊόντων της και η ολοένα αυξανόμενη ποιότητα και απόδοσή τους επιδρούν καταλυτικά στον ανταγωνισμό προς όφελος της τσέπης τους.

# Πολύχρωμα CD-Rs με τον CDP-2000

Εχετε στήσει μία επιτυχημένη παράνομη επιχείρηση αναπαραγωγής CDs και σας λείπει το κατάλληλο επαγγελματικό εργαλείο παρουσίασης των αντιγράφων σας; Η λύση υπάρχει.

Ας σοβαρευτούμε, όμως. Η Seiko προσφέρει το νέο έγχρωμο inkjet εκτυπωτή CDP-2000, ο οποίος, πέρα από τις υπόλοιπες δυνατότητες ενός καλού εκτυπωτή, διαθέτει μία επιπλέον χρήσιμη καινοτομία: μπορεί να εκτυπώσει απευθείας πάνω στην επιφάνεια των CD-Rs. Τέλος τα μαρκαδοράκια και οι ετικέτες των τετραδίων πάνω στα CD-Rs σας. Ο CDP-2000 σας παρέχει τη δυνατότητα να εκτυπώσετε στην πλευρά του CD τα περιεχόμενα, εμπλουτισμένα με κάθε είδους γραφικών εφέ που θέλετε και μπορείτε να δημιουργήσετε. Ο εκτυπωτής διαθέτει κατάλληλη θήκη για να τοποθετηθεί το CD και χρησιμοποιώντας την τεχνολογία Piezo εκτυπώνει απευθείας στην πλαστική επιφάνεια, προσφέροντας αποτέλεσμα



εφάμιλλο με αυτό των CDs που διατίθενται στο εμπόριο και μάλιστα με ταχύτητα 4 CDs ανά λεπτό.

Στις δυνατότητές του, ως κλασικού inkjet εκτυπωτή, περιλαμβάνονται:

- Μέγεθος σελίδας εκτύπωσης A4
- Μέγιστη ανάλυση

720x720dpi

- Ταχύτητα 5ppm για σελίδες A4 σε μονόχρωμο mode
- Συμβατότητα με το πρότυπο Energy Star

# Η Sony κάνει... δίαιτα

Η εταιρία Sony είναι γνωστή για τις καινοτομίες που εφαρμόζει στο σχεδιασμό των προϊόντων της. Ο Sony VAIO PCV-L630 είναι ένα ολοκληρωμένο PC, μεγέθους λίγο μεγαλύτερου από ένα notebook, με το οποίο μοιράζεται πολλά κοινά στοιχεία.




Περιλαμβάνει οθόνη LCD και το κουτί του επεξεργαστή μοιάζει σε μέγεθος με αυτό ενός laptop. Ο σχεδιασμός "διαίτης" προχωρά και στο πληκτρολόγιο, με αποτέλεσμα το όλο σύστημα να μην ξεπερνά σε όγκο το μέγεθος ενός μεγάλου χαρτοφύλακα. Πάρτε μία γεύση από τα μεγέθη για τα οποία μιλάμε. Η 15" LCD οθόνη είναι διαστάσεων 40x33x17cm, το κουτί της CPU 33x28x9cm και το πληκτρολόγιο 40x18x5cm, με συνολικό βάρος που δεν ξεπερνάει τα 10 κιλά. Εντυπωσιαστήκατε;

Οσο για τις λοιπές προδιαγραφές, ο Sony VAIO PCV-L630 περιλαμβάνει:

- Επεξεργαστή Pentium III, 600MHz (256KB L2 cache μνήμη)
- Μνήμη RAM 128MB (SDRAM), επεκτάσιμη στα 256MB
- Σκληρό δίσκο, χωρητικότητας 17GB
- CD-ROM 24x
- DVD-ROM 4,8x
- Κάρτα γραφικών ATi Rage 128 Pro 4XL, με 8MB SDRAM
- Κάρτα ήχου Aureal 3D surround με ακουστικά
- Ενσωματωμένο modem

Πέρα από τα προαναφερόμενα, ο Sony VAIO PCV-L630 προσφέρει επιπλέον δυνατότητες διασύνδεσης και μεταφοράς δεδομένων σε (και από) multimedia συσκευές, όπως οι δύο έξοδοι I-Link (για ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, κάμερες κ.λπ.) και τα memory sticks, στα οποία μπορούν να αποθηκευτούν αντικείμενα multimedia και να μεταφερθούν σε άλλες συσκευές της Sony.

Το πρωτοποριακό πακέτο προσφέρεται στην τιμή των 2.500 δολαρίων, η οποία κρίνεται ιδιαίτερα συμφέρουσα για το επίπεδο τεχνολογίας του προϊόντος, καθώς, βέβαια, και για το όνομα Sony που το συνοδεύει.







# flash

Ανακοινώθηκε η συνεργασία έξι βιομηχανικών κολοσσών, των Hyundai Electronics, Intel Corporation, NEC Electronics, Samsung Electronics, Infineon Technologies και Micron Technologies, για το σχεδιασμό της αρχιτεκτονικής εξελιγμένης μνήμης τύπου DRAM. Ο σχεδιασμός και η αναβάθμιση των δυνατοτήτων των νέων chips γίνονται με γνώμονα το λογισμικό του 2004 (με τη μορφή, βέβαια, που αναμένεται να έχει τότε). Η συνεργασία αφορά στην εξέλιξη της αρχιτεκτονικής, του σχεδιασμού και της κατασκευής των επιμέρους κομματιών των νέων chips.

Η IBM ανακοίνωσε τη συνεργασία της με το Πανεπιστήμιο του Νέου Μεξικού σε ένα πρόγραμμα ανάπτυξης υπερυπολογιστή (512 παράλληλα συνδεδεμένοι επεξεργαστές της Intel), ικανότητας 372 δισεκατομμυρίων υπολογισμών ανά δευτερόλεπτο, ο οποίος θα βασίζεται στο Linux (!). Το εγχείρημα έχει ως σκοπό αφ' ενός την ανάπτυξη της τεχνολογίας της IBM στην πολυεπεξεργασία και αφ' ετέρου την αύξηση της ευελιξίας του ανοικτού λειτουργικού Linux.

Μειώσεις τιμών, οι οποίες θα ισχύσουν από τις 24 Απριλίου, ανακοίνωσε η AMD. Συγκεκριμένα, η τιμή του επεξεργαστή K6-2 θα καθοριστεί στα 50 δολάρια, του Spitfire (για τον οποίο γίνεται εκτενής αναφορά στη στήλη), για την έκδοση των 550MHz, στα 79 δολάρια, των 600MHz στα 99 δολάρια, των 650MHz στα 140 δολάρια και των 700MHz στα 175 δολάρια. Οσο για το βαρύ πυροβολικό της AMD, τον Athlon, η τιμές θα ξεκινούν από τα 163 δολάρια για τον 600άρη και θα φτάνουν τα 1.071 δολάρια για τον 1.000άρη.

Σέικερ έχουν καταντήσει οι τιμές των RAM chips. Λόγω των νέων τεχνολογιών που αναπτύσσονται, οι εταιρίες, για να αυξήσουν τα κέρδη τους, δημιουργούν τεχνητές ελλείψεις στις υπάρχουσες μνήμες, ούτως ώστε να ανέβουν οι τιμές. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει τον τελευταίο καιρό με τις DRAM μνήμες, των οποίων οι τιμές φαίνεται ότι ξαναπαίρνουν την ανιούσα.

# Ο εξολοθρευτής της Gravis

Η διάσημη εταιρία κατασκευής περιφερειακών Gravis παρουσίασε το νέο δημιούργημά της, το Gravis Xterminator Dual Control Joystick, το οποίο περιλαμβάνει και τα δύο είδη




controllers (joystick και gamepad), σε μία συσκευή. Η ογκώδης συσκευή περιλαμβάνει αρκετά χαρακτηριστικά, προς διευκόλυνση της ζωής του gamer. Εκτός του γεγονότος ότι ο χρήστης έχει στη διάθεσή του είτε ένα joystick είτε ένα gamepad, ανάλογα με το τι τον διευκολύνει περισσότερο, οι υπόλοιπες δυνατότητες του Xterminator περιλαμβάνουν:

- Joystick 8 διευθύνσεων, με throttle wheel.
- 49 προγραμματιζόμενες από το χρήστη λειτουργίες των πλήκτρων, για πλήρη υποκατάσταση του πληκτρολογίου.
- Δυνατότητα σύνδεσης είτε σε θύρα USB είτε σε game-port.

Οι βασικές προδιαγραφές του PC, για την ομαλή λειτουργία του Xterminator, περιλαμβάνουν 60MHz Pentium με 16MB RAM, CD-ROM διπλής ταχύτητας, 15MB στο σκληρό, λειτουργικό σύστημα Windows 95/98 και, βέβαια, θύρα USB ή game port για να συνδεθεί.

Οι πληροφορίες αναφέρουν ότι το Xterminator είναι ιδιαίτερα εργονομικό και ποιοτικά κατασκευασμένο, σύμφωνα πάντα με τα υψηλά στάνταρ της Gravis. Επίσης, στη συσκευασία περιλαμβάνεται η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού Starsiege: Tribes, το δε πακέτο συνοδεύεται από τριετή εγγύηση λειτουργίας. Μπορούμε, λοιπόν, με βεβαιότητα να συμπεράνουμε ότι πρόκειται για μία συσκευή που αξίζει την προσοχή σας.

# Το ποντίκι που... βρυχάται

Να, λοιπόν, που ακόμη και ένα τόσο απλό εξάρτημα, όπως το mouse, αποκτά ένα σωρό ευκολίες και νέες τεχνολογίες. Αναφερόμαστε στο νέο IntelliMouse της Microsoft, που χρησιμοποιεί την τεχνολογία IntelliEye, δηλαδή αντικαθιστά την μπίλια με μία μικροκάμερα. Θα μου πείτε: "Άλλη μία κίνηση εντυπωσιασμού από τη Microsoft". Για να το δούμε όμως πιο προσεκτικά.

Το IntelliMouse Explorer, όπως είναι το πλήρες όνομά του, ενσωματώνει στο κάτω μέρος του μία μικροκάμερα, με διακριτική ικανότητα 1.200dpi και ταχύτητα λήψης 1.500 καρέ ανά δευτερόλεπτο, ούτως ώστε και η παραμικρή κίνηση του χεριού να γίνεται αντιληπτή. Πέρα όμως από τη χειρουργική ακρίβεια του mouse, η αντικατάσταση της κλασικής μπίλιας παρέχει μία επιπλέον σημαντικότατη διευκόλυνση. Οι περισσότεροι από εμάς εκνευριζόμαστε κάθε φορά που το ποντίκι πιάνει σκόνες και υγρασία έπειτα από κάποιες ημέρες χρήσης, και πρέπει να το καθαρίσουμε επειγόντως. Το IntelliMouse Explorer καταργεί τέτοιες διαδικασίες, καθώς όχι μόνο δεν θέλει καθάρισμα, αλλά ούτε καν mousepad για να λειτουργήσει, αφού μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάλλιστα πάνω σε κάθε είδους επίπεδη επιφάνεια (από ξύλο, μέχρι και χαλί!).




Σε ό,τι αφορά τα "συνηθισμένα" χαρακτηριστικά ενός mouse, το IntelliMouse Explorer περιλαμβάνει 5 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και τη ροδέλα του scrolling (τείνει να αποτελεί standard για τα νεότερα μοντέλα ποντικιών). Επίσης, είναι προφανής η εργονομία του, με μόνη παραφωνία την αναγκαστική αύξηση του συνολικού μεγέθους, η οποία πιθανώς να δυσκολέψει χρήστες με μικρότερα χέρια (κυρίως, βέβαια, το γυναικείο πληθυσμό). Η τιμή του οπωσδήποτε κρίνεται "δύσπεπτη" (70 δολάρια, δηλαδή περίπου 25.000 δραχμές), αλλά ποιος είπε ότι η τεχνολογία δεν κοστίζει.

# Προβλήματα με τα notebooks της Dell

Η DELL ανακοίνωσε ότι τα μοντέλα CpiA, CpiR, CPt, CPx και CS, καθώς και τα 3500, 3700, 7000 και 7500 της σειράς Inspiron των φορητών υπολογιστών της παρουσίασαν προβλήματα μνήμης, τα οποία οφείλονται σε κακοτεχνίες των υποσυστημάτων της μνήμης που προμηθεύτηκε η εταιρία κατά την περίοδο από τον Φεβρουάριο έως τον Νοέμβριο του 1999. Συγκεκριμένα, παρατηρήθηκαν περιπτώσεις crash των Windows κατά τη στιγμή που οι υπολογιστές επανενεργοποιούνταν από το suspend mode. Τα ελαττωματικά chips της RAM έχαναν δεδομένα κατά τη διάρκεια της επαναφοράς, με αποτέλεσμα το σύστημα να "κρεμάει".

Η DELL δήλωσε ότι θα καλύψει πλήρως τους πελάτες της, αναλαμβάνοντας την ευθύνη για την επιδιόρθωση του προβλήματος. Σκοπεύει είτε να προμηθεύσει με καινούρια τσιπάκια μνήμης τους καταναλωτές είτε να αναβαθμίσει το BIOS, ενέργεια η οποία επιλύει το πρόβλημα, όπως αναφέρει η εταιρία. Όσοι χρήστες των ανωτέρω notebooks είτε έχουν αντιμετωπίσει το παραπάνω πρόβλημα είτε δεν το έχουν, αλλά υποπτεύονται τον υπολογιστή τους για κακή λειτουργία, μπορούν να κατεβάσουν από το site της DELL το κατάλληλο λογισμικό, που τους επιτρέπει να εξετάσουν αν η μνήμη του συστήματός τους είναι προβληματική, και να επικοινωνήσουν με την εταιρία για να τους αποσταλεί το υλικό αντικατάστασης του προβληματικού.



# "Φουσκωμένοι" σκληροί δίσκοι

Δεν προλάβαμε να δούμε τον DiamondMax60 της Maxtor με τα 60GB του και μας προέκυψε νέο ρεκόρ, αυτή τη φορά από την IBM. Μέσα στον Απρίλιο αναμένεται η κυκλοφορία του Deskstar 75GXP. Ναι, καλά καταλάβατε, ο Deskstar 75GXP διαθέτει συνολική χωρητικότητα 75GB. Κατά τ' άλλα, ενσωματώνει την κλασική πλέον anti-shock τεχνολογία, που του επιτρέπει να διατηρεί τα δεδομένα "ανέπαφα", όταν δέχεται ισχυρούς κραδασμούς κατά τη λειτουργία του.



Σύμφωνα με τα δεδομένα της κατασκευάστριας IBM, ο Deskstar 75GXP διαθέτει:

- Συμβατότητα με το interface ATA-100
- 2MB ενσωματωμένο data buffer
- Ταχύτητα περιστροφής δίσκου 7.200rpm
- Μέγιστη ταχύτητα διαμεταγωγής 100MB/sec
- Διατηρούμενη ταχύτητα διαμεταγωγής 37MB/sec
- Μέσο χρόνο αναζήτησης 8,6msec
- Χρόνο track-to-track αναζήτησης 1,2 msec

Επίσης, η IBM δηλώνει ότι ο Deskstar 75GXP εμφανίζει ιδιαίτερη ανθεκτικότητα στις υψηλές θερμοκρασίες και στα αυξημένα ποσοστά υγρασίας, ενώ υπόσχεται και κατά 7db πιο αθόρυβη λειτουργία σε σχέση με τον ανταγωνισμό.

Η IBM δεν έχει ακόμη προβεί σε κάποια επίσημη ανακοίνωση σχετικά με την τελική τιμή του προϊόντος. Το μόνο που γνωρίζουμε είναι ότι η κυκλοφορία του Deskstar 75GXP θα ξεκινήσει κάπου στα μέσα με τέλη του Απριλίου. Τέλος, πέρα από την κορυφαία έκδοση του Deskstar των 75GB, οι χρήστες έχουν στη διάθεσή τους και τις μικρότερες εκδόσεις της σειράς GXP, με χωρητικότητες που ξεκινούν από τα 15GB και φτάνουν έως τα 60GB.

# Ασύρματο Internet για τα laptops

Επιτέλους, οι κάτοχοι φορητών PCs δεν χρειάζεται πλέον να ψάχνουν για τηλεφωνική σύνδεση για να μπουν στο Internet. Η Sierra Wireless AirCard 300 λύνει το πρόβλημα, το οποίο καθιστούσε τους φορητούς όχι και τόσο... φορητούς. Το ασύρματο modem τοποθετείται στην πλαϊνή θύρα του laptop, λόγω της ύπαρξης της απαραίτητης κεραίας, η οποία πρέπει να παραμένει εκτεθειμένη. Το μειονέκτημα της σύνδεσης αυτής είναι η αισθητά μειωμένη ταχύτητα μεταφοράς των δεδομένων. Οι πρώτες μετρήσεις που έγιναν δείχνουν ότι ο αγοραστής πρέπει να αρκεστεί σε ταχύτητες της τάξης των 19,2 KB/sec, τιμή αρκετά μικρότερη, ακόμα και από τα ήδη παρωχημένα 28,8 KB/sec modems. Ενα ακόμη μειονέκτημα της λύσης αυτής αποτελεί η τιμή της, η οποία ανέρχεται στα 550 δολάρια! Οπως καταλαβαίνετε, η Sierra Wireless AirCard αφορά μόνο σε εκείνους τους χρήστες laptops οι οποίοι χρησιμοποιούν τις συσκευές τους κυρίως για εργασιακούς λόγους και βρίσκονται συνέχεια στους δρόμους. Η Sierra Wireless AirCard είναι συμβατή με τα Windows 95/98/2000/CE και NT.




# Athlons-μαϊμούδες στην αγορά

Στα τέλη του προηγούμενου μήνα αναφέρθηκε η κυκλοφορία στην αμερικανική αγορά παραποιημένων επεξεργαστών AMD/Athlon. Συγκεκριμένα, κάποια chips των 650MHz στην πραγματικότητα είναι "πουσαρισμένα" 500άρια. Αν και δεν υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με την επέκταση της απάτης και στον ευρωπαϊκό χώρο, εμείς -καλού κακού- σας αναφέρουμε ποιες λεπτομέρειες κάνουν ορατή τη διαφορά των Athlon-μαϊμούδων από τους πραγματικούς: Το πλαστικό καπάκι των παραποιημένων επεξεργαστών είναι διαφορετικό από εκείνο των κανονικών (πιο γυαλιστερό). Τα αυτοκόλλητα των serial numbers στο εσωτερικό του επεξεργαστή έχουν αλλαχθεί, ενώ είναι πολύ πιθανό να υπάρχουν εμφανή σημάδια ανοίγματος του πλαστικού περιβλήματος και παραβίασης των μεταλλικών κλιπς που το συγκρατούν. Η πιο εμφανής διαφοροποίηση, όμως, εντοπίζεται στις γωνίες του περιβλήματος, οι οποίες είναι καμπύλες στο παραποιημένο chip, σε αντίθεση με τις εντελώς γωνιασμένες του original επεξεργαστή της AMD. Επειδή όποιος φυλάει τα ρούχα του έχει τα μισά, ελέγχετε "διά παν ενδεχόμενον" πριν να αγοράσετε.

# Και ο B. Gates θύμα των hackers

Συνελήφθη στην Ουαλία, έπειτα από συντονισμένη επιχείρηση του FBI και των τοπικών αρχών, ένας επίδοξος hacker, ο οποίος είχε καταφέρει, μαζί με τον δεκαοκτάχρονο συνεργό του, να αποσπάσουν πληροφορίες 26.000 λογαριασμών από ιστοσελίδες ηλεκτρονικού εμπορίου. Το πιο ενδιαφέρον της υπόθεσης είναι ότι ανάμεσα στις πληροφορίες που υπέκλεψαν οι δύο φίλοι βρίσκονταν και οι αριθμοί των πιστωτικών καρτών του περιβόητου πρώην προέδρου της Microsoft και πλουσιότερου ανθρώπου του κόσμου Bill Gates. Ο Gates στάθηκε τυχερός, αφού δεν χρησιμοποιήθηκαν οι κωδικοί από τους hackers, οι οποίοι μάλιστα ισχυρίζονται ότι δεν υπέκλεψαν τις πληροφορίες για ίδια οφέλη, αλλά διότι επιχειρούσαν να αποδείξουν ότι οι ιστοσελίδες ήταν ανασφαλείς. Το ζήτημα είναι ότι, σύμφωνα με τα στοιχεία του FBI, η ζημιά μπορεί να φτάνει και τα 3 εκατομμύρια δολάρια, καθώς οι πληροφορίες που υποκλάπηκαν προέρχονταν από συνολικά εννέα sites πέντε χωρών (ΗΠΑ, Μεγάλη Βρετανία, Καναδάς, Ταϊλάνδη και Ιαπωνία).

# Net news

**Από τη στήλη αυτή θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!**

## ΔΙΚΤΥΑΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ MADE IN GREECE

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα δημιουργείται σχολείο στο Διαδίκτυο, στον δικτυακό τόπο NetKids. Από την 1η Απριλίου προστέθηκαν στο site μαθήματα για τα PCs, το Internet και τα Windows, τα οποία απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας 5 ετών και άνω. Τα μαθήματα ολοκληρώνονται σε τρεις μηνιαίους κύκλους, έναν για κάθε θεματική ενότητα (Απρίλιος για τα PCs, Μάιος για τα Windows και Ιούνιος για το Internet). Το ηλεκτρονικό σχολείο μοιάζει αρκετά με το κανονικό, καθώς τα μαθήματα είναι χωρισμένα σε ενότητες και μετά το τέλος της "παρακολούθησης", γίνεται έλεγχος των γνώσεων που απέκτησαν οι "μαθητές" μέσω τεστ πολλαπλής επιλογής. Ηδη στο site μπορείτε να βρείτε την ύλη για τα PCs, που αφορά στα υλικά που συνθέτουν έναν υπολογιστή, αλλά και τα θέματα των ερωτήσεων του πρώτου τεστ για το ζήτημα αυτό.









Πέρα όμως από την πρωτοποριακή ιδέα του δικτυακού σχολείου, που υλοποιείται στο NetKids, το site προσφέρει αρκετά επιπλέον θέματα και πληροφορίες που ενδιαφέρουν όχι μόνο τα παιδιά αλλά και τους γονείς. Ενα εντυπωσιακό site που αξίζει την προσοχή σας.

**www.netkids.gr**

## Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ NETSCAPE

Η Netscape, μετά την αποτυχία τής εξέλιξης της έκδοσης 5 του Navigator, είδε το μερίδιό της να μειώνεται σημαντικά προς όφελος του Explorer, της ανταγωνίστριας Microsoft. Η Netscape είχε αρκεστεί στις βελτιωμένες εκδόσεις του Navigator 4.7 και βρέθηκε σχεδόν εκτός ανταγωνισμού. Από ό,τι φαίνεται, όμως, η αναμονή πιθανώς να άξιζε τον κόπο, καθώς η νέα έκδοση 6 του Navigator διαθέτει πολλά αξιόλογα χαρακτηριστικά, ικανά να τον επανεισαγάγουν στην αγορά με αξιώσεις.

Συγκεκριμένα, το επαναστατικό κατά την εταιρία στοιχείο του Navigator 6 είναι η νέα μηχανή αναζήτησης, που ακούει στο όνομα Gecko και είναι εξελιγμένη από την ίδια. Ο κώδικας του Gecko είναι τύπου open source. Η μηχανή αναζήτησης καταλαμβάνει ιδιαίτερα μικρό χώρο στο δίσκο, ενώ επιτυγχάνει εξαιρετικές ταχύτητες. Πέρα όμως από τη

## ΤΟ CYBER PATROL ΣΤΑ ΔΙΚΑΣΤΗΡΙΑ

Πήγε για μαλλί και βγήκε κουρεμένη. Ο λόγος για τη Microsystems Software, δημιουργό του πασίγνωστου Cyber Patrol, δηλαδή του προγράμματος που επιτρέπει στους γονείς να "κλειδώνουν" τα sites που απευθύνονται σε ενηλίκους έξω από τους υπολογιστές των παιδιών τους. Τον Μάρτιο, δύο φοιτητές, οι Eddy L.O. Jansson και Matthew Skala, διοχέτευσαν στο Internet ένα προγραμματάκι, το οποίο αποκάλυπτε όχι μόνο τον κωδικό ενεργοποίησης του Cyber Patrol, αλλά και την ενσωματωμένη στο πρόγραμμα λίστα με τα "απαγορευμένα" sites, αποτελούμενη από άνω των 100.000 διευθύνσεις. Το cheat αυτό έγινε ανάρπαστο μέσα στο πρώτο εικοσιτετράωρο από τη διοχέτευσή του στο Δίκτυο, αναγκάζοντας τη Microsystems Software να καταθέσει αγωγή στην αμερικανική δικαιοσύνη για λήψη ασφαλιστικών μέτρων εναντίον των δύο επίδοξων hackers.




Η υπόθεση όμως δεν τελειώνει εδώ. Τα δικαστήρια δεν μπόρεσαν να ορίσουν δικάσιμο, καθώς οι προγραμματιστές είναι αλλοδαποί και βέβαια δεν εμπίπτουν στην αμερικανική δικαιοδοσία. Σαν να μην έφτανε όμως αυτό, η Microsystems Software, αντί να δικαιωθεί, πιθανώς να βρεθεί αυτή στο εδώλιο του κατηγορουμένου, καθώς η λίστα των "απαγορευμένων" sites, η οποία σημειωτέον αποτελούσε επτασφράγιστο μυστικό της εταιρίας, περιέχει διευθύνσεις οι ιδιοκτήτες των οποίων θίγονται από τους περιορισμούς που υπέστησαν, με αποτέλεσμα να απευθυνθούν κι εκείνοι με τη σειρά τους στη δικαιοσύνη για να δικαιωθούν. Για να μη μιλήσουμε για τα διαφυγόντα κέρδη της εταιρίας ή ακόμη περισσότερο για τη φήμη που κυκλοφορεί ότι στη λίστα περιλαμβάνονται επιπλέον διευθύνσεις μουσείων ή πινακοθηκών, οι οποίες περιείχαν γυμνά πορτρέτα και αγάλματα, τα οποία η εταιρία θεωρούσε ακατάλληλα για τα μάτια των ανήλικων surfers του κυβερνοχώρου.

**www.microsys.com**

## ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Άλλο ένα άνοιγμα από την Hellas on Line. Από τις αρχές του χρόνου συνεργάζεται με το διεθνές δίκτυο της Akamai Technologies, προσθέτοντας στα προσφερόμενα στους χρήστες της sites περισσότερες από 200 νέες και σημαντικές σελίδες, από 30 χώρες, με περιεχόμενο που καλύπτει ευρεία γκάμα ενδιαφερόντων.
**www.hol.gr**

Οι fans της πολυαγαπημένης σειράς role playing παιχνιδιών D&D μπορούν να αναζητήσουν οτιδήποτε σχετικό με το D&D και τους κόσμους του, από βιβλία, περιοδικά και modules, έως και νέα για την ταινία που πρόκειται να γυριστεί στο Hollywood και θα βασίζεται στο παιχνίδι. Οι πληροφορίες βρίσκονται στο site της Wizards of the Coast, εταιρίας που αγόρασε τα δικαιώματα της σειράς από την SSI.
**www.wizards.com**

Η σελίδα on-line ενημέρωσης του Athens Photo News, στην οποία περιέχονται η τοπική και διεθνής ειδησεογραφία, με συνεχή μάλιστα ανανέωση των ειδήσεων, αλλά και συνδέσεις με πολυάριθμους δικτυακούς τόπους, αποκτά νέα, αισθητικά αναβαθμισμένη εικόνα.
**www.apn.gr**

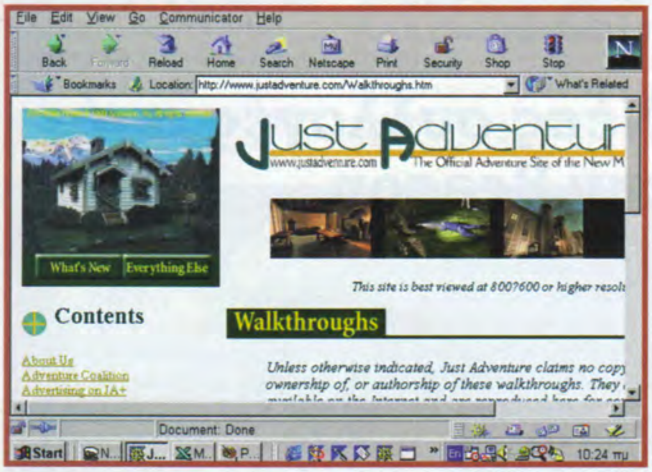
Ποιος είπε ότι η εκκλησία είναι αναχρονιστική; Η Εκκλησία της Ελλάδος έχει τη δική της σελίδα στο Internet, που διαθέτει όχι μόνο τα νέα της ελληνικής ορθοδοξίας, αλλά και συνδέσεις με όλα τα sites της στο Δίκτυο, των οποίων ο αριθμός είναι εξαιρετικά μεγάλος. Οταν η τεχνολογία συμβαδίζει με τη θρησκεία.
**www.ecclesia.gr**

Τα "Παιχνίδια Χωρίς Σύνορα" πιστεύω πως όλοι τα γνωρίζετε. Μιλάμε βέβαια για το παιχνίδι στο οποίο συμμετέχουν νεανικές ομάδες από ευρωπαϊκές χώρες και προσπαθούν να φέρουν σε πέρας τα ιδιαίτερα πρωτότυπα κι εντυπωσιακά, αλλά και εξαιρετικά δύσκολα αγωνίσματα, τα οποία εξομοιώνουν ιστορικά και μυθικά γεγονότα. Οσοι τα παρακολουθείτε δεν χρειάζεται να περιμένετε τη ΝΕΤ πλέον για να τα προβάλει, καθώς υπάρχουν και στο Internet, αν και δυστυχώς θα πρέπει να περιμένουμε ως το 2001 για να ξαναρχίσουν.
**jsf1.tripod.com**

Παίζετε κι εσείς ΠΡΟ-ΠΟ, ΛΟΤΤΟ, ΠΡΩΤΟ, Τζόκερ και τα συναφή; Μάθετε τα αποτελέσματα και, βέβαια, αν σας χαμογέλασε η τύχη από τη σελίδα του ΟΠΑΠ στο Δίκτυο.
**www.opap.gr**

Το ότι οι υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι στο Internet παρακολουθούνται με διάφορα τεχνάσματα, όπως τα περίφημα cookies, δεν αποτελεί είδηση. Αυτό που αποτελεί όμως είδηση είναι ότι η εταιρία IDcide προσφέρει για download ένα freeware προγραμματάκι, το οποίο παρέχει τρία επίπεδα ασφαλείας από τέτοιου είδους παρακολουθήσεις, εντοπίζοντας και διακόπτοντας τη δραστηριότητα τρίτων, που επιχειρούν να διεισδύσουν στα άδυτα του υπολογιστή σας. Κατεβάστε το χρήσιμο utility από το site της εταιρίας.
**www.idcide.com**

Το 70% των εταιριών που παρέχουν υπηρεσίες e-commerce έχουν δεχθεί επιθέσεις hackers τον τελευταίο χρόνο, σύμφωνα με έρευνα που διεξήγαγε το FBI σε συνεργασία με το CSI (Computer Security Institute). Το ποσοστό αυτό μεταφράζεται σε αύξηση 8% της δραστηριότητας των hackers συγκριτικά με το 1998. Οπως υπολογίστηκε, η συνολική ζημιά που προκλήθηκε στις εταιρίες φτάνει στα 266 εκατομμύρια δολάρια (περίπου 93 δισεκατομμύρια δραχμές).




χρήση του στον Navigator, το Gecko αποτελεί μια εξαιρετικά ευέλικτη πλατφόρμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολυάριθμες συσκευές επικοινωνίας και, με δεδομένη την υποστήριξη που ήδη έχουν προσφερθεί πολλές εταιρίες να παρέχουν, φαίνεται ότι η Netscape επιστρέφει δυναμικά στο παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά διάφοροι αναλυτές υποστηρίζουν ότι ο πόλεμος των browsers κερδήθηκε οριστικά από τη Microsoft. Εμείς αναμένουμε με τους προσεχείς μήνες να δούμε τις εξελίξεις στο χώρο των μηχανών αναζήτησης και βέβαια θα σας κρατούμε ενήμερους σχετικά με αυτές.
**www.netscape.com**

## Η ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΕΞΑΠΛΩΣΗ ΤΟΥ INTERNET

Σε τελευταία έρευνα που έγινε σε δείγμα 28.000 ανθρώπων από 34 χώρες προκύπτουν εντυπωσιακά δεδομένα για την εξάπλωση του Internet. Ενώ το 1996 χρησιμοποιούσαν το Διαδίκτυο 40 εκατομμύρια άνθρωποι παγκοσμίως, υπολογίζεται ότι μέχρι το τέλος του 2000 ο αριθμός των χρηστών θα ανέλθει στα 450 εκατομμύρια, γεγονός το οποίο μεταφράζεται σε αύξηση της τάξης του 1.100%(!) Είναι χαρακτηριστικό ότι από τους ερωτηθέντες, μόνο το 40% δεν δήλωσε πρόθεση απόκτησης σύνδεσης στο Internet για το διάστημα των επομένων 12 μηνών. Τα δε στοιχεία για τις ΗΠΑ χαρακτηρίζονται τουλάχιστον εντυπωσιακά, καθώς το ποσοστό του πληθυσμού που χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο αγγίζει το 60% του συνόλου, με την Ευρώπη να βρίσκεται αρκετά πιο πίσω, όπου μόνο το 20% έχει συνδεθεί. Για την Ελλάδα, βέβαια, παρά την ιδιαίτερα ανοδική πορεία των αριθμών, τα αποτελέσματα για την ώρα είναι απογοητευτικά, καθώς υπολογίζεται ότι μόνο το περίπου 1% του πληθυσμού κάνει χρήση του Internet. PC

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

# Η επιστροφή ενός θρύλου της ταχύτητας



Επιτέλους, ένα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια στο χώρο των racing games μπήκε στην τελική ευθεία. Πρόκειται για τη συνέχεια ενός από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους, το οποίο αποτέλεσε σημείο αναφοράς για όλα τα επόμενα και τίμησε με το παραπάνω το όνομα του οδηγού που το συνόδευε. Μα καλά, ακόμα δεν καταλάβατε πως αναφέρομαι στο Colin McRae 2; Ναι, είναι γεγονός, το πολυαναμενόμενο sequel βρίσκεται στο τελικό στάδιο ετοιμασίας του. Και φυσικά οι βελτιώσεις που θα το συνοδεύουν δεν θα είναι λίγες.

Καταρχήν, ο αριθμός των πολυγώνων που θα περιλαμβάνει κάθε αυτοκίνητο έχει σχεδόν διπλασιαστεί. Αν συνυπολογιστούν οι βελτιώσεις στα γραφικά και τα εφέ, το τελικό αποτέλεσμα διαθέτει πολύ υψηλής ποιότητας γραφικά και μεγαλύτερο ρεαλισμό μοντέλων. Στον τομέα του ρεαλισμού έρχεται να προστεθεί και η νέα, πιο αληθοφανής, απεικόνιση της ζημιάς των οχημάτων. Οπως ήταν αναμενόμενο, θα υπάρχουν νέα μοντέλα οχημάτων, περισσότερες διαδρομές και κατ' επέκταση περισσότερες χώρες, τις οποίες θα μπορείτε να επισκεφθείτε. Τα εφέ του καιρού θα είναι και αυτά αισθητά βελτιωμένα, ενώ οι καιρικές συνθήκες θα μπορούν να μεταβάλλονται κατά τη διάρκεια ενός αγώνα.

Οι φίλοι του πρώτου Colin McRae Rally θα θυμόσαστε σίγουρα πως το παιχνίδι υστερούσε λίγο στην απεικόνιση του γύρω χώρου. Τόσο ο σχεδιασμός όσο και οι επιμέρους χρωματισμοί δεν ήταν πάντα οι καλύτεροι δυνατοί, με αποτέλεσμα να μειώνεται κάπως η τελική εντύπωση (τουλάχιστον στα γραφικά). Και σε αυτόν τον τομέα, όμως, η Codemasters έδωσε ιδιαίτερη βαρύτητα, καθώς οι προαναφερόμενοι τομείς έχουν τύχει τρομερής βελτίωσης. Για να καταλάβετε τι εννοώ, η εταιρία έστειλε πραγματικά συνεργεία εξωτερικών λήψεων, για να "τραβήξουν" τα μέρη των αγώνων! Τέλος, η έκδοση για PC θα είναι ξεχωριστή από αυτήν για το PSX και θα εκμεταλλεύεται στο έπακρο τα τεχνολογικά πλεονεκτήματά τους, όπως η χρήση μεγάλων 32-bit textures. Ας δούμε όμως τα κυριότερα στοιχεία που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι:





- 12 από τα καλύτερα αυτοκίνητα rally.
- Αγώνες σε 8 διαφορετικές χώρες, υπό ευμετάβλητες καιρικές συνθήκες.
- Ολοκαίνουριο Arcade Mode, που θα περιλαμβάνει μέχρι και 6 αυτοκίνητα σε έναν αγώνα.
- Rally Challenge Mode.
- Coaching μέσα στο παιχνίδι από τον ίδιο τον Colin McRae και αναφώνηση της διαδρομής από το συνοδηγό του Nicky Grist.
- Ολοκαίνουρια car και damage physics.
- Οχήματα σχεδιασμένα με εξαιρετική λεπτομέρεια και απίθανα σενάρια.
- Υποστήριξη Network και LAN παιχνιδιού.

Το κακό στην όλη υπόθεση είναι πως δεν έχει ξεκαθαρίσει ακόμα η ημερομηνία κυκλοφορίας του, καθώς άλλες πηγές κάνουν λόγο για Απρίλιο (μακάρι!) και άλλες για αρχές Ιουνίου (κάλλιο αργά παρά ποτέ!). Οπως και να έχει, πάντως, το περιμένουμε με ανυπομονησία.

# Νέες συλλογές από την Beacon

Η γνωστή εταιρία παραγωγής και εμπορίας πολυμέσων Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3) κυκλοφόρησε πρόσφατα στην ελληνική αγορά δύο ενδιαφέρουσες συλλογές παιχνιδιών, βασισμένες σε τίτλους της Empire Software. Η πρώτη ονομάζεται Maximum Flight και περιέχει 4 flight simulators παιχνίδια. Πιο συγκεκριμένα θα βρείτε τα F/A-18 Korea, Flying Corps Gold, Apache vs Havoc και Mig Alley. Δυστυχώς, δεν περιλαμβάνει φωτογραφία με αυτόγραφο του γνωστού μας συντάκτη, αλλά τι να κάνουμε. Ισως μία άλλη φορά, Μανώλη! Η δεύτερη συλλογή τιτλοφορείται Pro Pinball Collector's Edition και περιλαμβάνει 4 παιχνίδια της ομώνυμης σειράς παιχνιδιών φλίπερ. Σίγουρα μία ενδιαφέρουσα πρόταση κατάλληλη τόσο για εσάς όσο και για δώρο σε κάποιον φίλο σας.

# Η "Βρώμικη Εξάδα" επιστρέφει δριμύτερη!

Αν με τον ανωτέρω χαρακτηρισμό δεν σας ήρθε κάτι στο νου, σας θυμίζω πως πρόκειται για τους πρωταγωνιστές μίας μίνι σειράς παιχνιδιών στρατηγικής, των γνωστών μας Commandos. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για την επιστροφή της θρυλικής εξάδας με το Commandos 2 από την Pyro Studio. Αναλογιζόμενος την ποιότητα των δύο πρώτων Commandos (Behind Enemy Lines και Beyond the Call of Duty), πιστεύω πως βρισκόμαστε μπροστά σε έναν πολύ καλό τίτλο, άξιο συνεχιστή των ανωτέρω. Πάντως, η ίδια η Pyro υποστηρίζει πως δεν πρόκειται για sequel αλλά για ένα εντελώς νέο παιχνίδι.

Οσο διαφορετικό και αν είναι το παιχνίδι οι βασικοί πρωταγωνιστές παραμένουν οι ίδιοι, οι οποίοι από ό,τι φαίνεται επέζησαν από τις προηγούμενες αποστολές τους. Δίπλα τους, βέβαια, θα έρθουν να προστεθούν και νέοι ήρωες. Αρχικά έρχεται η Natasha, η οποία έκανε την εμφάνισή της στον πιο πρόσφατο τίτλο. Ακόμη όμως δεν έχει αποφασισθεί ποιες θα είναι οι πολεμικές ικανότητές της. Η πιο σημαντική προσθήκη ωστόσο είναι αυτή του Paul Toledo (γνωστότερου με το όνομα Lupin), ο οποίος είναι ένας εκ γενετής κλέφτης. Σίγουρα θα σας φανεί πολύ χρήσιμος σε αποστολές που απαιτούν την απόκτηση αντικειμένων ή εχθρικών εγγράφων. Τέλος, στην παρέα θα προστεθεί και ο πιο πιστός φίλος του ανθρώπου! Ναι, καλά διαβάσατε, εκτός των παραπάνω θα έχετε και τη βοήθεια ενός σκύλου. Πιθανότατα θα σας χρειαστεί για κινήσεις αντιπερισπασμού και μεταφορά εγγράφων και μικροαντικειμένων.

Σε ό,τι αφορά τον τομέα των γραφικών και της εμφάνισης του παιχνιδιού, η δισδιάστατη ισομετρική οπτική γωνία παραμένει αμετάβλητη, ενώ η τρισδιάστατη κίνηση των χαρακτήρων αναμένεται βελτιωμένη. Επιπλέον τα ατμοσφαιρικά εφέ θα είναι περισσότερα αλλά και πιο ρεαλιστικά από ποτέ. Προσοχή, λοιπόν, στις "χειμερινές" αποστολές, καθώς θα πρέπει να εξαφανίζετε τα ίχνη που θα αφήνετε στο χιόνι. Ειδάλλως, θα είστε εύκολος στόχος για τους εχθρούς σας. Το δε gameplay παραμένει κατά βάση το ίδιο, με μερικές μόνο προσθήκες, όπως η δυνατότητα ανταλλαγής αντικειμένων μεταξύ των μελών της ομάδας σας (κάτι που γινόταν και στη σειρά Lost Vikings). Τέλος, η ανάλυση θα μπορεί να φτάνει μέχρι και τα 1.024x768 pixels.



Οι αποστολές που θα κληθείτε να φέρετε εις πέρας είναι 12. Αν και ο αριθμός αυτός δεν προδιαθέτει ευχάριστα, εντούτοις η Pyro υπόσχεται στους παίκτες τουλάχιστον 60-70 ώρες παιχνιδιού. Το κυρίως μέρος των αποστολών θα λαμβάνει χώρα στην περιοχή του Ειρηνικού Ωκεανού και την Ασία. Ακόμη και το AI των εχθρών σας θα είναι ανεπτυγμένο, καθώς θα μπορούν να κρίνουν, για παράδειγμα, αν μια περιοχή είναι επικίνδυνη γι' αυτούς.

Φαίνεται, λοιπόν, πως η Pyro διατήρησε ως βάση την επιτυχημένη συνταγή των δύο πρώτων Commandos και, κάνοντας τις απαραίτητες προσθήκες και βελτιώσεις, είναι έτοιμη να βγάλει στην κυκλοφορία ένα παιχνίδι-σταθμό. Το κατά πόσο βέβαια θα γίνει κάτι τέτοιο εφικτό είναι κάτι που θα δείξει ο χρόνος.



# Γίνετε μεγιστάνας της... Monopoly

Το γνωστό παιχνίδι Monopoly σίγουρα το γνωρίζετε. Πώς θα σας φαινόταν, λοιπόν, να μπορούσατε να συνδυάσετε το περιεχόμενό του με την κατασκευή μιας πόλης (αλά Sim City); Συνδυάζοντας τα δύο ανωτέρω στοιχεία, έχετε μπει στο νόημα της νέας παραγωγής της Hasbro Interactive, Monopoly Tycoon.

Ο παίκτης, λοιπόν, θα έχει την ευκαιρία να δημιουργήσει τη δική του μεγαλούπολη επάνω σε ένα πλήρως τρισδιάστατο monopoly board. Ανάλογα δηλαδή με την έκβαση του παιχνιδιού, οι παίκτες θα αγοράζουν περιοχές, θα χτίζουν σπίτια και γενικώς θα κάνουν ό,τι και στο επιτραπέζιο παιχνίδι, με μια μικρή διαφορά: Θα βλέπουν τα έργα τους να γίνονται πράξη. Ακόμη, θα έχουν τη δυνατότητα να λάβουν σημαντικές -οικονομικής μορφής- αποφάσεις ανά πάσα στιγμή. Με αυτό τον τρόπο θα μπορούν να ασκήσουν κάποια πίεση στους αντιπάλους τους. Ε, όπως και να το κάνουμε, όταν παίζονται μεγάλα οικονομικά συμφέροντα, τα πάντα "επιτρέπονται" (πόσες φορές άλλωστε δεν μας το έχει διδάξει αυτό η "μαμά Αμερική";). Επιπλέον το παιχνίδι κινείται σε real time mode, ξεκινώντας από το 1930 και καταλήγοντας στο σήμερα. Φυσικά, θα υποστηρίζει on-line παίξιμο, είτε μέσω LAN είτε μέσω του MSN Gaming Zone.

## ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

**Στο προηγούμενο τεύχος, από την παρούσα στήλη, είχατε διαβάσει για τα επερχόμενα παιχνίδια της Microids. Αν, λοιπόν, περάσει ο καιρός και δεν δείτε να κυκλοφορεί το Paris 1313, μην απογοητευθείτε. Απλώς κοιτάξτε για ένα παιχνίδι με τίτλο The Mystery of Notre Dame Cathedral, μια και αυτή είναι η νέα ονομασία του.**

**Ασφαλώς το Resident Evil 3 το γνωρίζετε. Πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι, που δυστυχώς ακόμα δεν έχει κάνει την εμφάνισή του στο χώρο των PCs (ας είναι καλά το Bleem! χε χε). Πάντως, όλα δείχνουν πως αυτή η μεταφορά του δεν θα αργήσει**



**(πολύ) να πραγματοποιηθεί. Το μόνο που ξέρουμε έως τώρα είναι πως το παιχνίδι θα είναι πιο "πλούσιο" σε αυτήν την έκδοση, καθώς θα εκμεταλλεύεται τα πλεονεκτήματα και τις δυνατότητες ενός καλού PC. Και επιπλέον οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να "σηκώνουν" στο Internet τα σκορ τους και να τα συγκρίνουν με αυτά των άλλων παικτών.**

**Το Half-Life και το add-on του Opposing Force είναι αναμφίβολα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια δράσης. Ενώ, λοιπόν, η δημιουργία του Half-Life 2 έχει ανακοινωθεί από τον περασμένο Σεπτέμβρη, όλα δείχνουν πως πριν από αυτό θα κυκλοφορήσει ένα ακόμα add-on του πρώτου παιχνιδιού, με τίτλο Half-Life: Hostile Takeover. Δυστυχώς, περισσότερες λεπτομέρειες**



**δεν έχουν γίνει ακόμη γνωστές. Η κυκλοφορία του, πάντως, αναμένεται -εκτός συγκλονιστικού απροόπτου- στα τέλη Αυγούστου.**

**Η Microsoft ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Tacoma Adrenaline, ενός free browsed-enabled racing παιχνιδιού, το οποίο είναι διαθέσιμο στο MSN Gaming Zone. Μάλιστα, για να γιορταστεί το γεγονός, η εταιρία διοργάνωσε ένα τουρνουά με αρκετά δώρα. Το παιχνίδι, που υποστηρίζεται από την Toyota, βάζει τον παίκτη στο τιμόνι ενός Tacoma 4x4. Για να παίξει κάποιος χρειάζεται βέβαια να κάνει κάποιο μικρό download, αλλά δεν πρέπει απαραίτητα να είναι μέλος του MSN Gaming Zone. Αν όμως θέλετε να πάρετε μέρος στο τουρνουά και να διεκδικήσετε κάποιο από τα δώρα, θα πρέπει να εγγραφείτε. Κάνετε, πάντως, μια επίσκεψη στο site της Microsoft (www.microsoft.com), για να δείτε και εσείς τι ακριβώς συμβαίνει.**

**Αυτές τις ημέρες αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά δύο νέοι "ποδοσφαιρικοί" τίτλοι. Πιο συγκεκριμένα, τα UEFA Champions League 99/00 και Euro League Football. Το πρώτο αποτελεί, φυσικά, τη νέα έκδοση του γνωστού Champions League της Eidos, με τις νέες ομάδες και φυσικά το καινούριο σύστημα διεξαγωγής της διοργάνωσης. Το δεύτερο είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία ποδοσφαιρικής δράσης και management.**

# Ερχονται τα... σκυλιά της θάλασσας

Όχι, δεν πρόκειται για κάποια καινούρια -μεταλλαγμένη- ράτσα των γνωστών συμπαθών τετράποδων, ούτε για κανένα νέο παραθαλάσσιο "σκυλάδικο". Πρόκειται απλώς για το νέο RPG της Bethesda Sea Dogs, το οποίο λαμβάνει χώρα το 16ο μ.Χ. αιώνα, την εποχή της ναυτικής κυριαρχίας.



Εσείς θα ξεκινάτε το παιχνίδι με ένα μικρό πλοίο και ένα ολιγομελές πλήρωμα και θα προσπαθείτε να κυριεύσετε νησιά για λογαριασμό της Αγγλίας, της Ισπανίας, της Γαλλίας ή ακόμα και για εσάς τους ίδιους (έτσι, ρε παιδί μου, να έχετε και εσείς ένα νησάκι εύκαιρο για διακοπές!). Αρχικά θα επιλέξετε σε ποια από τις παραπάνω χώρες θα προσφέρετε τις υπηρεσίες σας, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να αλλάξετε τη "στάση" σας και τις προτιμήσεις σας. Αλλωστε όλα (ή τέλος πάντων σχεδόν όλα) έχουν την τιμή τους σε αυτή τη ζωή!

Στις πόλεις που θα συναντήσετε θα μπορείτε να επισκευάσετε τυχόν ζημιές σας, να ναυτολογήσετε κόσμο, να βελτιώσετε τα πλοία σας και να ακούσετε τα νέα και τις φήμες που κυκλοφορούν ανάμεσα στους κατοίκους. Φυσικά, θα πρέπει να κάνετε μια προσεκτική επιλογή όσον αφορά στους καπετάνιους και τα ανώτερα στελέχη των πληρωμάτων σας. Ακόμη καλό θα ήταν πού και πού να κουρσεύατε



κανένα "ανυποψίαστο" πλοίο, φουσκώνοντας έτσι τον ατομικό λογαριασμό σας.

Τα γραφικά θα είναι υψηλής ποιότητας και -φυσικά- τρισδιάστατα. Θα συνοδεύονται από ρεαλιστικά εφέ θαλάσσης, όμορφες τοποθεσίες, λεπτομερώς σχεδιασμένες πόλεις και λιμάνια και ρεαλιστικά εφέ καιρού. Αναφορικά με το βάθος της λεπτομέρειας, θα μπορείτε να δείτε μέχρι και τα αφρίζοντα σημεία της θάλασσας ή και την αλλαγή κατεύθυνσης των θαλάσσιων ρευμάτων. Τέλος, η κυκλοφορία του αναμένεται μέχρι το καλοκαίρι.



# Ενα παιχνίδι που σας τοποθετεί στο... Πάνθεον

Πριν από λίγο καιρό το Invictus είχε αποσπάσει την προσοχή μας λόγω του αρχαιοελληνικού περιεχομένου του. Φαίνεται, λοιπόν, πως οι εταιρίες παραγωγής software ανακάλυψαν τις δυνατότητες για σενάρια που προσφέρει η πλούσια θεματολογία της ελληνικής ιστορίας και μυθολογίας. Ετσι, η Frog City, η εταιρία που βρίσκεται πίσω από τη δημιουργία των Imperialism I & II, δημιουργεί ένα real time strategy με το όνομα Pantheon. Και αυτό το παιχνίδι ασχολείται με τους 12 θεούς του Ολύμπου και τις διαμάχες τους. Πιο συγκεκριμένα, ο παίκτης θα επιλέξει έναν ή περισσότερους θεούς και θα διαγωνιστεί με τους υπόλοιπους για το ποιος λατρεύεται περισσότερο από τους θνητούς. Οπως είναι φυσικό, κάθε θεός έχει τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και τις δικές του δυνάμεις και επηρεάζει διαφορετικά τους πιστούς του. Για παράδειγμα, η Αρτεμις παρέχει βοήθεια στους κυνηγούς και ο Αρης στους πολεμιστές. Οσο για τους υπόλοιπους, θα πρέπει ήδη να ξέρετε τα χαρακτηριστικά τους. Σε αντίθετη περίπτωση σας βρίσκω επιεικώς απαράδεκτους (αν και εδώ που τα λέμε είστε οι τελευταίοι που φταίτε. Αλλωστε, σύμφωνα με τη γνωστή παροιμία: "το ψάρι μυρίζει απ' το κεφάλι". Και ο νοών νοείτω!).






Για να γίνετε ο πιο δημοφιλής στο Δωδεκάθεο, θα χρησιμοποιήσετε τους ιερείς σας, τους ήρωες, ακόμη και τα τέρατα που έχετε υπό τις διαταγές σας. Μέσω αυτών θα πραγματοποιούνται οι εντολές και οι επιθυμίες σας. Αν, λοιπόν, καταφέρετε να αναπτύξετε τον πολιτισμό και την κουλτούρα των "απλών θνητών" με τις εντολές σας, τότε θα έχετε πετύχει στο σκοπό σας. Ακόμη, πάντως, δεν έχει ανακοινωθεί κάποια πιθανή ημερομηνία κυκλοφορίας.

# Οι Ολυμπιακοί Αγώνες στους υπολογιστές μας

Οπως είναι φυσικό, ένα γεγονός με το κύρος και τη βαρύτητα των Ολυμπιακών Αγώνων δεν θα μπορούσε να αφήσει ασυγκίνητες τις εταιρίες software. Ετσι, λοιπόν, η Eidos Interactive ανέλαβε τη δημιουργία του επίσημου παιχνιδιού των Ολυμπιακών Αγώνων του 2000 (θα λάβουν χώρα στο Σίντνεϊ της Αυστραλίας). Μάλιστα, θα είναι το πρώτο παιχνίδι της γνωστής εταιρίας που θα έχει την επίσημη άδεια της Διεθνούς Ολυμπιακής Επιτροπής.

Τα αγωνίσματα που θα περιλαμβάνονται θα είναι φυσικά πάμπολλα (Ολυμπιακοί Αγώνες είναι αυτοί). Χαρακτηριστικά αναφέρω τα αγωνίσματα των 100 μέτρων, 110 μετ' εμποδίων, ακόντιο, σφυροβολία, καταδύσεις και άλμα εις ύψος. Τα γραφικά θα είναι βέβαια υψηλής ανάλυσης και θα χρησιμοποιούν την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στον τομέα του motion capturing. Ακόμη, θα μπορέσετε να δείτε πολλούς πραγματικούς αθλητές με τις χαρακτηριστικές κινήσεις που διαθέτει ο καθένας.

Θα υπάρχουν δύο είδη (modes) παιχνιδιού, το Arcade και το Olympic. Το πρώτο θα σας χρησιμεύει κυρίως ως εξάσκηση, καθώς μέσω αυτού θα συμμετέχετε σε κάποιο αγώνισμα της επιλογής σας. Στο δεύτερο θα αναλαμβάνετε μια ομάδα αθλητών, με απώτερο σκοπό σας τη συλλογή όσων περισσότερων χρυσών (κυρίως) μεταλλίων μπορείτε. Στα θετικά του συγκαταλέγεται και το γεγονός πως μπορείτε να βελτιώσετε τις επιμέρους ικανότητες των αθλητών σας μέσω της προπόνησης.

Τέλος, θα περιλαμβάνονται αθλητές και ομάδες για 32 χώρες, καθώς και οι επίσημοι τηλεσχολιαστές κάθε χώρας. Η δε κυκλοφορία του είναι προγραμματισμένη για τον Αύγουστο του 2000.

## ENEMY ENGAGED: RAH-66 COMANCHE vs KA-52 HOKUM

*Από τη Razorworks*

### *Ανατολή εναντίον Δύσης*



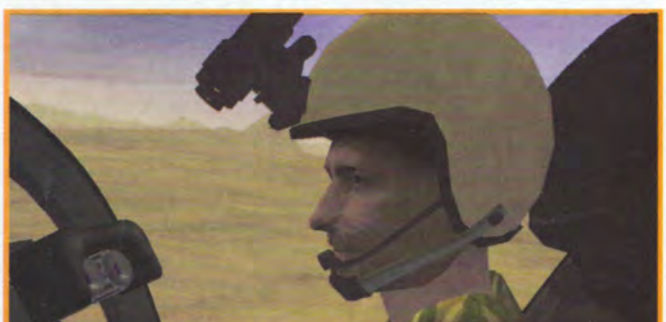
Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που η εταιρία Razorworks κυκλοφόρησε στην αγορά -μέσω της Empire Interactive- το Apache Havoc, έναν προσομοιωτή ελικοπτέρων, του οποίου review δημοσιεύτηκε από τις σελίδες του μοναδικού και μη εξαιρετέου "PC Master" (αν δεν επαινέσεις το σπίτι σου, θα πέσει να σε πλακώσει).

Οσοι παίξατε με το Apache Havoc ή, έστω, όσοι διαβάσατε το σχετικό review θα διαπιστώσατε πως αποτελούσε έναν αρκετά καλό τίτλο, με όμορφα γραφικά, καλό gameplay, ικανοποιητικό ποσοστό προσομοίωσης και, φυσικά, άφθονη δόση δράσης. Η Razorworks, βλέποντας ότι ο συγκεκριμένος χώρος παιχνιδιών αποκτά αυξανόμενο ανταγωνισμό, δημιούργησε έναν νέο τίτλο ή, αν προτιμάτε, μία συνέχεια του Apache Havoc, καθώς οι ομοιότητες των δύο παιχνιδιών είναι αρκετές. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι ως βάση έχει χρησιμοποιηθεί η ίδια μηχανή γραφικών, αν και τα γραφικά είναι βελτιωμένα κατά πολύ, και ότι το μοντέλο πτήσης δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου.




Ο νέος τίτλος ακούει στο όνομα Enemy Engaged. Το όνομα προήλθε από το γεγονός ότι τόσο η ομάδα ανάπτυξης των Αμερικανών όσο και η αντίστοιχη των Ρώσων ονόμασαν το πρόγραμμα σχεδίασης και παραγωγής των ελικοπτέρων τους... Enemy Engaged. Αυτό κατά τη Razorworks μπορεί να είναι μία απλή σύμπτωση ή, διαφορετικά, μία από τις δύο εταιρίες έχει κλέψει την ιδέα της άλλης. Βέβαια, το γεγονός λίγο απασχολεί, αφού δεν παύει να είναι μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να τεθούν για πολλοστή φορά αντιμέτωπες δύο διαφορετικές τεχνολογίες, οι οποίες καλούνται να αντιτάξουν την ελίτ των ελικοπτέρων τους στα πεδία των μαχών, έστω και εικονικά (virtually).

Οπως προαναφέρθηκε, τα γραφικά του τίτλου είναι καταπληκτικά. Η δουλειά που έχει γίνει από τους γραφίστες, animators και visual παραγωγούς είναι εξαιρετική. Η μεγάλη λεπτομέρεια που χαρακτηρίζει την πληθώρα των επίγειων, επιφανείας και εναέριων μονάδων είναι απίστευτη. Αρματα μάχης, κτίρια πολιτικά και στρατιωτικά, μηχανοκίνητες μονάδες, απλοί στρατιώτες, πλοία, αεροπλάνα και ελικόπτερα είναι τόσο προσεκτικά σχεδιασμένα που, όταν βοηθά ο φωτισμός, είναι σαν τηλεοπτικές εικόνες. Τα εφέ είναι εξίσου εντυπωσιακά - κυρίως αυτά των εκρήξεων, οι οποίες είναι ιδιαίτερα λαμπερές, με εντυπωσιακούς χρωματισμούς. Το animation όλων των μονάδων είναι ομαλό, με συνέπεια να προσδίδει ακόμα περισσότερο ρεαλισμό στα γραφικά. Το τερέν δεν παρουσιάζει κανένα ψεγάδι από όποια οπτική γωνία και ύψος και αν το βλέπουμε. Οι φυσικές διαμορφώσεις του εδάφους ποικίλλουν ανάλογα με την περιοχή πάνω από την οποία βρίσκεστε. Οσο πιο πολύ πετάτε τόσο πιο πολλά και εντυπωσιακά τοπία θα βλέπετε, με δάση, ποτάμια και επιβλητικά βουνά. Το καλύτερο, όμως, σας το φύλαξα για το τέλος: Αφορά στους πιλότους των ελικοπτέρων. Ο gunner είναι fully animated και σχεδιασμένος με αξιοσημείωτη λεπτομέρεια, ενώ το animation του είναι το κάτι άλλο. Οπως πετάτε, μπορείτε να γυρίσετε και να τον δείτε. Εκείνος θα κοιτάζει μέσα από την ειδική διόπτρα για να βρει στόχους, με το χέρι του θα ρυθμίζει κάποιο MFD, θα πατά διακόπτες, αν τελειώσει θα κοιτάζει έξω από το παράθυρο, μετά θα γυρίσει προς το μέρος σας κ.ο.κ. Βέβαια, μπορείτε να πάρετε τη θέση του gunner και αντιστοίχως να κοιτάζετε τον πιλότο. Αυτό γίνεται αν επιλέξετε ως gunship το Ka-52 Hokum. Οπως αντιλαμβάνεστε, στην τελική έκδοση του Enemy Engaged τα γραφικά θα αποτελέσουν το ισχυρό όπλο του. Για τον ήχο προς το παρόν δεν είμαστε σε θέση να εκφέρουμε άποψη. Τούτο διότι στην beta έκδοση που μας προμήθευσε η Beacon Multimedia (εισαγωγέας του τίτλου στην Ελλάδα) χρησιμοποιούνται οι ήχοι του Apache Havoc, μια και, όπως αναφέρει το δελτίου Τύπου, η διαδικασία επεξεργασίας ήχου θα ολοκληρωνόταν λίγο πριν από τη σύνταξη αυτών των γραμμών.



Το μοντέλο πτήσης του παιχνιδιού δεν διαφέρει ιδιαίτερα από εκείνο το Apache Havoc, θα έλεγα πως είναι ακριβώς το ίδιο. Ο χειρισμός του ελικοπτέρου είναι αρκετά δύσκολος όπως και στο Apache Havoc. Τα πλήκτρα τα οποία χρησιμοποιούμε, είναι πάλι τα ίδια με τον προηγούμενο τίτλο της Razorworks και δεν είναι ιδιαιτέρως δύσκολα στην απομνημόνευσή τους ή στην προσαρμογή σε αυτά. Τουναντίον θα έλεγα. Πετώντας με το Hokum τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσετε είναι αρκετά λιγότερα από τα αντίστοιχα του Comanche, μια και το τελευταίο διαθέτει κάποιες δυνατότητες παραπάνω.

Η δράση επικεντρώνεται κυρίως σε τρεις διαφορετικές campaigns. Το σενάριο της πρώτης έχει να κάνει με μία πολύ καλά οργανωμένη ομάδα τρομοκρατών στο Λίβανο, η οποία είναι εξοπλισμένη με το τελευταίο πολεμικό ρωσικό υλικό. Φυσικά, οι ΗΠΑ σπεύδουν να σώσουν τους αθώους και να πατάξουν την τρομοκρατία. Το δεύτερο αφορά στη σύγκρουση της Σαουδικής Αραβίας και της Υεμένης στα σύνορα των δύο χωρών. Εχοντας βαρύ παρελθόν στις μεταξύ τους σχέσεις, η εύρεση νέων αποθεμάτων πετρελαίου στα από κοινού αμφισβητούμενα σύνορα επιδείνωσε την κατάσταση με αποτέλεσμα την επίθεση της Σαουδικής Αραβίας. Ε, πετρέλαιο παίζεται στη μέση, οι Αμερικανοί προασπίζονται τα συμφέροντα των συμμάχων τους στην περιοχή και οι Ρώσοι το ίδιο. Τέλος, το τρίτο ασχολείται με τη μακροχρόνια διαμάχη μεταξύ Κίνας και Ταϊβάν. Εκεί που όλα ήταν μια χαρά και οι δύο χώρες κάπου πήγαιναν να τα βρουν, η Κίνα εισέβαλε αιφνιδίως στο βόρειο τμήμα της Ταϊβάν. Αμερικανάκια και Κινεζάκια, ορμάτε! Το τελευταίο σενάριο βρισκόταν και αυτό στη φάση της ολοκλήρωσης, γι' αυτό και δεν συμπεριλαμβανόταν στην beta έκδοση που είχαμε στα χέρια μας. Αν δεν θέλετε να παίξετε απευθείας σε campaign, μπορείτε να παίξετε μεμονωμένες αποστολές από την επιλογή Skirmishes. Στο multiplayer τμήμα του παιχνιδιού, πέραν του κονταροχτυπήματος με άλλους επίδοξους πιλότους του κόσμου, έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε τις αποστολές του Apache Havoc. Καλό ε;

Αναμφισβήτητα, πρόκειται για έναν αρκετά ενδιαφέροντα τίτλο. Αναμένουμε με ανυπομονησία την τελική έκδοσή του, για να σας μεταφέρουμε με τη σειρά μας μία περισσότερο εμπεριστατωμένη κριτική. Υπομονή, λοιπόν, και το νου σας στο "PC Master".

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

## GRAND PRIX WORLD

*Από τη Microprose*

### *Ο κόσμος της Formula 1 στα χέρια σας*

Είτε είστε οπαδοί είτε όχι, σίγουρα θα γνωρίζετε για την απήχηση του μηχανοκίνητου αθλητισμού και ιδιαίτερα της Formula 1. Αν πάλι κάθε-







στε βδομάδα παρά βδομάδα μπροστά στην τηλεόραση για να δείτε τους αγώνες, σίγουρα θα έχετε ακουστά τα ονόματα των Michael Schumacher και Mika Hakinnen, της McLaren Mercedes, της Ferrari και της ...Tag Heuer. Επίσης, σίγουρα θα έχει πάρει το μάτι σας τα διάφορα παιχνίδια για υπολογιστή με θέμα τους αγώνες με τα πρωτότυπα αυτοκίνητα της Formula 1. Τι θα λέγατε, όμως, για ένα παιχνίδι στο οποίο θα μπορούσατε να διαχειριστείτε μία ομάδα και ως άλλος Jean Todd να καταφέρετε να βγάλετε πρωταθλητή έναν οδηγό της ομάδας σας;

Κακά τα ψέματα, η Formula 1 έχει γίνει πια περισσότερο ομαδικό και λιγότερο ατομικό άθλημα. Ενας οδηγός δεν αρκείται μόνο στις ικανότητές του για να κερδίσει έναν αγώνα, αλλά περισσότερο σε εκείνες των επιστημόνων της ομάδας στην οποία ανήκει - από την τεχνολογία που χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη και τη δημιουργία του πρωτοτύπου με το οποίο τρέχει μέχρι τη στρατηγική ικανότητα των υπευθύνων της. Επίσης, αν τα μέλη της ομάδας των pit stop είναι ολίγον τι χελώνες ή αν ο υπεύθυνος της ομάδας δεν δώσει τις κατάλληλες οδηγίες στα διάφορα σημεία του αγώνα, είναι πολύ πιθανόν ο οδηγός να έρθει τελευταίος ή (ακόμη πιο πιθανό) να μην... "έρθει" καθόλου (κοινώς να εγκαταλείψει).

Στο Grand Prix World υπάρχουν όλα εκείνα τα στοιχεία που επηρεάζουν και καθορίζουν την αποτελεσματικότητα μίας ομάδας Formula 1. Παίρνετε το ρόλο του υπευθύνου μίας τέτοιας ομάδας και σκοπός σας είναι να τη φτάσετε στην κορυφή μέσα από όλους τους αγώνες του σύγχρονου πρωταθλήματος. Επειδή στο παιχνίδι δεν θα μπείτε στο πιλοτήριο του μονοθέσιου, αλλά θα κάθεστε στα pits και θα κατευθύνετε τους οδηγούς σας, τα πάντα εμφανίζονται με τη μεγαλύτερη πιστότητα, έτσι ώστε να δοθεί η μεγαλύτερη δυνατή αίσθηση ρεαλισμού. Και όταν κάνουμε λόγο για ρεαλισμό στη Formula 1, το πρώτο που έρχεται στο νου είναι φυσικά ο θόρυβος ή, για πολλούς, η μελωδία που ακούγεται στις πίστες. Από το demo που έφθασε στα γραφεία του περιοδικού, με σιγουριά γράφουμε ότι δεν θα μπορούσε να είναι καλύτερος. Απλώς τέλειος. Οσον αφορά τώρα στις επιλογές που έχετε ως αρχηγός της ομάδας σας, αυτές ξεκινούν από την επιλογή των οδηγών που θα ξεκινήσουν κάθε αγώνα, την επιλογή του τύπου των ελαστικών (από διαφορετικούς κωδικούς για ομοειδή λάστιχα μέχρι λάστιχα για στεγνό ή ολισθηρό οδόστρωμα) και της μηχανής μέχρι εντολές που αφορούν στην άμεση συμπεριφορά κάθε οδηγού στα ποικίλα σημεία του αγώνα: επιθετική ή αμυντική

οδήγηση, κάλυψη της ενδεδειγμένης πορείας για να μην υπάρχει δυνατότητα προσπεράσεων, ριψοκίνδυνη ή μη χρήση της επιτάχυνσης ή του φρένου και πολλά άλλα. Βέβαια, μπορείτε να καθορίσετε και τον αριθμό των pit stops που θα κάνει κάθε οδηγός της ομάδας, να επιλέξετε την ποσότητα της βενζίνης με την οποία θα ξεκινήσει κάθε μονοθέσιο και όλα εκείνα τα στοιχεία που αποτελούν στοιχεία της στρατηγικής που ακολουθείται σε κάθε αγώνα από τις ομάδες.

Αφού, τέλος πάντων, κάνετε τις επιλογές σας, θα μεταφερθείτε στα προκριματικά κάθε αγώνα, σε μία οθόνη ακριβώς ίδια με αυτή του βασικού αγώνα. Αυτή χωρίζεται σε διάφορες μικρότερες οθόνες. Σε μία από αυτές θα βλέπετε αυτό που (υποτίθεται ότι κάθε στιγμή) δείχνει η τηλεόραση, σε μία άλλη θα παρακολουθείτε την κατάταξη του αγώνα ανά πάσα στιγμή, σε μία τρίτη το χάρτη κάθε πίστας με την κίνηση των μονοθέσιων να συμβολίζεται με μικρές κουκκίδες, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα παράθυρα με τους δύο οδηγούς σας - από εδώ θα μπορείτε να βλέπετε πληροφορίες για την κατάσταση του πρωτοτύπου, να μαθαίνετε για πιθανές βλάβες και, φυσικά, να δίνετε τις εντολές σας όσον αφορά στην οδήγηση του καθενός ή για κάποιο έκτακτο pit stop, για παράδειγμα.

Τελειώνοντας, θα πρέπει να αναφερθεί ότι το demo που έχουμε στα χέρια μας μαρτυρά την προοπτική δημιουργίας ενός άκρως ενδιαφέροντος grand prix simulation που αιχμαλωτίζει από την πρώτη στιγμή μόνο και μόνο από το ρεαλιστικό ήχου του (σαν να έχει μεταφερθεί με ακρίβεια από κάποια πίστα Formula 1). Βέβαια, αυτό ισχύει μόνο για τους οπαδούς του όλου θέματος και ειδικότερα μάλιστα για εκείνους που το έχουν ψάξει λίγο παραπάνω και δεν αρκούνται σε μία εντυπωσιακή άψογη στροφή ή σε ένα ριψοκίνδυνο προσπέρασμα. Αν αρχίζετε να κάνετε σκέψεις απόκτησής του, το Grand Prix αναμένεται να κυκλοφορήσει στις "όπου να 'ναι", ενώ οι απαιτήσεις του δεν θα ξεπερνούν τα σύγχρονα συστήματα της εποχής μας - δεν χαρακτηρίζεται από απαιτητικά γραφικά, οπότε κόψτε κάτι (βλ. 3D κάρτα).

Του Νάσου Μπέλλου

## SOULBRINGER

*Από τις Gremlin Interactive/Infogrames*

### *Το Επος των Ψυχών*

Το Soulbringer είναι ένα real time 3D RPG, το οποίο διαθέτει μία αρκετά εξελιγμένη 3D engine, ένα ιδιόμορφο combat system, ένα πολύ σοφιστικέ magic system και ένα αξιόλογο και επικό σεναριακό background.






Η βασική διαφορά του από τα άλλα RPGs έγκειται στο γεγονός ότι δεν είναι ένα συνηθισμένο "explore dungeons - kill monsters - find treasures" game, αλλά στηρίζεται σε έναν σκοτεινό και δαιμονικό κόσμο, ο οποίος ξεδιπλώνεται σιγά σιγά μπροστά στα μάτια του παίκτη. Εναν κόσμο που έχει δανειστεί αρκετά στοιχεία από τους κόσμους του μεγάλου συγγραφέα των φανταστικών κόσμων Tolkien.

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινά με εσένα να φθάνεις στο μικρό χωριό του Madrigal, μέσα στην "καρδιά" του χειμώνα. Ψάχνεις να βρεις τον θείο σου Andrus, στην προσπάθειά σου να ικανοποιήσεις την επιθυμία του ετοιμοθάνατου πατέρα σου. Οταν τελικά τον βρίσκεις, διαπιστώνεις ότι είναι ένας ισχυρός μάγος, ο οποίος επιπλέον είναι διατεθειμένος να σου μάθει την τέχνη του έναντι αμοιβής. Για να βρεις χρήματα πρέπει να κάνεις διάφορες δουλειές στο χωριό και να αναλάβεις αρκετές αποστολές.

Κατά τη διάρκεια των αναζητήσεών σου μαθαίνεις για τη μυθική σύγκρουση του Harbinger με τα demons. Η περιέργειά σου να μάθεις όσο το δυνατόν περισσότερα για τη μυθική αυτή σύγκρουση σε οδηγεί σε ένα πανηγύρι, όπου θα σου αποκαλυφθεί το πραγματικό πεπρωμένο σου και θα μεταφερθείς στον Hex, τον παλιό πύργο του Harbinger, ο οποίος θα αποτελέσει τη βάση σου για τα πέντε βασικά κεφάλαια του παιχνιδιού. Ναι, σωστά διαβάζετε. Η δράση του είναι χωρισμένη σε πέντε κεφάλαια, αποτελούμενα από τρεις διαφορετικές σεναριακές κατηγορίες.

Η βασική σεναριακή κατηγορία περιέχει όλες τις αποστολές που συνθέτουν τη βασική ιστορία και πλοκή του Soulbringer. Η δεύτερη σεναριακή κατηγορία σε βοηθά μέσα από ένα σύνολο αποστολών να αναπτύξεις ακόμη περισσότερο τις ξεχωριστές ικανότητες του χαρακτήρα σου, ενώ η τρίτη αποτελείται από διάφορες αποστολές, οι οποίες υπάρχουν για καθαρά ατμοσφαιρικούς και ψυχαγωγικούς λόγους. Ετσι, η διάρκεια παιχνιδιού για την πρώτη κατηγορία αποστολών διαμορφώνεται στις 50-60 ώρες, ενώ αν προσθέσετε και τη δεύτερη κατηγορία αποστολών θα πρέπει να ανεβάσετε το συνολικό χρόνο του παιχνιδιού κατά 10-15 ώρες ακόμη.

Η 3D engine του Soulbringer δημιουργεί μία σειρά από realtime 3D environments, τα οποία ξεχωρίζουν για τη σκοτεινή, γοτθικού χαρακτήρα όψη τους. Η βασική χρωματική απεικόνιση του περιβάλλοντος κόσμου του παιχνιδιού είναι αρκετά ατμοσφαιρική, σε πολλά σημεία όμως δίνει μία πραγματική αίσθηση, όπως στο νερό των ποταμών. Το παιχνίδι διαθέτει ένα ιδιόμορφο σύστημα μαγών, το οποίο στην preview έκδοση που είχα στα χέρια μου δεν λειτουργούσε τόσο καλά όσο τέλος πάντων θέλουν να ισχυρίζονται οι δημιουργοί του. Προσωπικά βρήκα το χειρισμό των μαγών πολύ δύσχρηστο - μάλιστα, αρκετές φορές μου δημιούργησε τη διάθεση να παρατήσω το παιχνίδι. Θέλω να πιστεύω ότι το σύστημα μάχης θα έχει βελτιωθεί μέχρι την τελική κυκλοφορία του τίτλου, αλλιώς το παι-

χνίδι καθίσταται αυτόματα προβληματικό, μια και οι μάχες είναι από τα βασικά δομικά στοιχεία του.

Το Soulbringer διαθέτει ένα ιδιαίτερα "σοφιστικέ" σύστημα μαγείας, το περίφημο Seculorum. Διαθέτοντας 60 διαφορετικά spells, το Seculorum είναι η "εσωτερική ισορροπία" του ήρωα ανάμεσα στα πέντε βασικά στοιχεία της μαγείας, τα: Water, Fire, Spirit, Air και Earth. Η ιδιομορφία του Seculorum έγκειται στο ότι, κάθε φορά που κάνεις χρήση ενός spell από ένα στοιχείο (π.χ. το spell Fireball από το στοιχείο Φωτιά), γίνεσαι όλο και πιο δυνατός στο συγκεκριμένο στοιχείο, αλλά σε βάρος της δύναμης των άλλων στοιχείων! Ετσι, το πιο λογικό είναι να ειδικευτείς στη χρήση μαγείας ενός ή το πολύ δύο στοιχείων. Μόνο οι πραγματικοί λάτρεις της μαγείας, δηλαδή ιδιαίτερα ικανά, υπομονετικά και έξυπνα άτομα, θα επιδιώξουν να αποκτήσουν μία συνολική ισορροπία ανάμεσα και στα πέντε στοιχεία της μαγείας.

Η εκμάθηση της χρήσης των spells είναι επίσης ιδιόμορφη. Για να κάνεις cast κάποιο spell πρέπει να έχεις το κατάλληλα "ρυθμισμένο" μαγικό βιβλίο. Η ρύθμιση ενός μαγικού βιβλίου και η χρησιμοποίηση των spells του απαιτούν να έχεις εξασφαλίσει τρεις προϋποθέσεις: να έχεις το συγκεκριμένο βιβλίο, το κατάλληλο rune για το βιβλίο αυτό και, τέλος, να έχεις βρει μία μαγική βιβλιοθήκη. Το βιβλίο πρέπει να τοποθετηθεί στη βιβλιοθήκη και να "ξεκλειδωθεί" με το αντίστοιχο rune. Σημειώστε ότι κάθε βιβλίο αντιστοιχεί σε ένα απλό rune και κάθε βιβλιοθήκη μπορεί να δεχτεί περιορισμένο αριθμό τέτοιων βιβλίων. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι η πρώτη βιβλιοθήκη που συναντάς μπορεί να δεχτεί μόνο ένα μαγικό βιβλίο. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να βρεις κι άλλες βιβλιοθήκες για να ενεργοποιήσεις όλα τα μαγικά βιβλία σου.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις τον ήρωα να κινείται μέσα στην οθόνη. Μπορείς να παίξεις το παιχνίδι σε διάφορες αναλύσεις, αρχίζοντας από την κλασική πια 640x480 με 16bit χρώμα και φτάνοντας ως και την 1.600x1.200 με 16bit χρώμα. Στην πράξη, όμως, όλες οι αναλύσεις από την 800x600 και πάνω καθίστανται προβληματικές, καθώς είναι αδύνατο να διαβάζεις τα κείμενα των διαλόγων. Εξάλλου, η γραμματοσειρά που έχει χρησιμοποιηθεί για την απεικόνιση των διαλόγων είναι κατά τη γνώμη μου πολύ κουραστική - κόντεψα να βγάλω τα μάτια μου για να διαβάσω τα κείμενα. Πιστεύω ότι αν στη θέση της είχε χρησιμοποιηθεί μία πιο κλασική γραμματοσειρά, όλα θα ήταν πολύ καλύτερα. Το παιχνίδι διαθέτει 8 προρυθμισμένες οπτικές γωνίες σε κάθε θέση, ανάμεσα στις οποίες μπορείς να αλλάζεις χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα 1-9 του αριθμητικού πληκτρολογίου (όχι αυτά που είναι επάνω από τα πλήκτρα που έχουν γράμματα). Παράλληλα, έχεις τη δυνατότητα, κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και κινώντας το mouse προς όποια διαδρομή θέλεις, να περιστρέφεις ανάλογα την οθόνη δράσης. Αξιοπρόσεκτη λειτουργία, αλλά και χαρακτηριστικό δείγμα των δυνατοτήτων της αξιόλογης 3D engine που χρησιμοποιεί το παιχνίδι. Αν σε αυτά προσθέσετε και τις περίπου 200 cut scenes που θα δείτε κατά τη διάρκεια της δράσης, έχετε ένα παιχνίδι που, όσον αφορά τουλάχιστον στο οπτικό μέρος, ξεχωρίζει.





Τα χαρακτηριστικά του ήρωα είναι τα Strength, Speed, Combat, Health και Magic. Το πρώτο δείχνει πόση ζημιά κάνεις όταν κτυπάς, αλλά και πόση ζημιά μπορείς να δεχτείς. Το δεύτερο δηλώνει πόσο γρήγορος είσαι τόσο στις μετακινήσεις σου όσο και στις μάχες αυτές καθ' εαυτές. Το τρίτο δείχνει τη γενική αμυντική ικανότητά σου, αλλά και τις επιθετικές κινήσεις που γνωρίζεις. Το τέταρτο είναι δηλωτικό του συνόλου των hit points σου και ουσιαστικά φανερώνει πόσο μπορείς να αντέξεις προτού πεθάνεις. Τέλος, το πέμπτο παρουσιάζει το σύνολο των mana points σου - ουσιαστικά δείχνει πόσα spells έχεις τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσεις προτού βρεις έναν τρόπο να ανανεώσεις τη μαγική ενέργειά σου.

Ο χαρακτήρας σου κερδίζει experience points σκοτώνοντας τέρατα και ολοκληρώνοντας τις αποστολές σου. Ο αριθμός των experience points που κάθε φορά κερδίζεις εξαρτάται από το βαθμό δυσκολίας είτε των τεράτων που συναντάς είτε των αποστολών που ολοκληρώνεις. Κερδίζοντας αρκετά experience points θα ανεβάζεις προοδευτικά τα επίπεδα εμπειρίας του χαρακτήρα σου. Το ανώτατο επίπεδο που μπορεί να φτάσει ο χαρακτήρας σου είναι το 50. Κάθε φορά που κερδίζεις ένα επίπεδο, σου δίνονται Advancement points, με τα οποία μπορείς να αναπτύξεις τις ξεχωριστές ικανότητές σου. Το παιχνίδι, δηλαδή, διαθέτει το βασικό μηχανισμό ανάπτυξης χαρακτήρων που ισχύει στα κλασικά τα RPGs.

Κατά τη διάρκεια της δράσης θα συναντήσεις συνολικά 450 χαρακτήρες (!), από τους οποίους οι περίπου 60 είναι NPC (Non Playing Characters). Με αυτούς μπορείς να μιλήσεις και να έχεις κάποια δράση - π.χ. μπορεί να σου αναθέσουν κάποια αποστολή ή να ανταλλάξεις μαζί τους αντικείμενα.

Το παιχνίδι διαθέτει μία ευρεία γκάμα όπλων. Καθώς θα αναπτύσσεις το χαρακτήρα σου, θα μαθαίνεις όλο και περισσότερες χρήσεις (κινήσεις) για τα όπλα αυτά.

Συνοψίζοντας, πρόκειται για έναν αρκετά ενδιαφέροντα τίτλο, καθώς διαθέτει αρκετά πρωτότυπα και ενδιαφέροντα στοιχεία τόσο στη system engine όσο και στην απόδοση και λειτουργία του κόσμου του. Υπάρχουν, ωστόσο, μερικές εμφανείς αδυναμίες. Θέλω να πιστεύω ότι οφείλονται κυρίως στο preview αντίτυπο που είχαμε στα χέρια μας και ότι στην τελική έκδοση θα έχουν βρει τη λύση τους.

Του Ανδρέα Τσουρινάκη

# ADVENTURE UPDATE

*Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη*

Η είδηση κυκλοφόρησε στις 29 Μαρτίου και έκανε το γύρο του κόσμου μέσα σε δευτερόλεπτα. Ο Richard Garriott, ο περιβόητος και θρυλικός Lord British, αποχώρησε από την Origin!!! Στα newsgroups στο Internet τα σχετικά μηνύματα έπεφταν βροχή. Την επόμενη μέρα (30 Μαρτίου) μερικά επίσημα sites είχαν την ανεπιβεβαίωτη είδηση. Από την Electronic Arts και την Origin τσιμουδιά. Και στις 31 του Μαρτίου ήρθε η επίσημη επιβεβαίωση της είδησης. Ναι, ο θρυλικός Lord British αποχώρησε από την εταιρία. Την ίδια μέρα αποχώρησαν άλλα 20 στελέχη της Origin, αν και δεν έχει διευκρινιστεί ακόμη αν απολύθηκαν στα πλαίσια εσωτερικών αναδιατάξεων της εταιρίας ή αποχώρησαν οικειοθελώς.

Οχι, μην πάει το μυαλό σας σε κάποιο πρωταπριλιάτικο, κακόγουστο αστείο. Δυστυχώς, η είδηση είναι πέρα για πέρα αληθινή. Πιο προσωπικά σχόλιά μου μπορείτε να διαβάσετε στη στήλη "The Dark Side of Gaming" στο παρόν τεύχος.

Ο Jack Heistand, CEO της Origin Systems (ο Richard Garriott δεν ήταν πρόεδρος της Origin μετά την πώλησή της στην Electronic Arts και ως αντάλλαγμα είχε δεχτεί ηγετική διευθυντική θέση στην E.A.), σε ένα μήνυμά του τονίζει: "...ο μύθος του Richard ως δημιουργού των Ultima είναι μία τρομερή ευθύνη για εμάς. Καθώς ο Richard και εγώ συζητήσαμε τα μελλοντικά οράματά του, δυστυχώς, διαπιστώσαμε ότι η Origin δεν μπορούσε πια να τον ακολουθήσει στα εξαιρετικά φιλόδοξα σχέδιά του. Εύχομαι στον Richard το καλύτερο δυνατόν και ειλικρινά μακάρι να του έρθουν όλα πρίμα στις νέες προσπάθειές του".

Ενα άλλο στέλεχος της εταιρίας, ο David Swofford, υπεύθυνος δημόσιων σχέσεων της Origin, έδωσε μία επίσημη ανακοίνωση στον Τύπο για τις εξελίξεις αυτές, διαψεύδοντας κατηγορηματικά τις φήμες ότι ήρθαν σε σύγκρουση με τον Richard Garriott και ότι τον εξανάγκασαν σε παραίτηση ή ότι οι αποχωρήσεις των περίπου 20 στελεχών της εταιρίας θα έχουν άμεση αρνητική επίπτωση στα μελλοντικά projects της Origin ή, τέλος, ότι άλλα 30 στελέχη ετοιμάζονται να αποχωρήσουν.

Ο David Swofford δήλωσε κατηγορηματικά τα εξής: " ...Μία περιοδική αναδιάταξη του δυναμικού των εταιριών είναι ρουτίνα πια στο χώρο μας. Σε αυτό οφείλεται και η απομάκρυνση των 20 στελεχών από την εταιρία (σ.σ.: σύμφωνα με φήμες, πάντως, μερικοί από τους αποχωρήσαντες είναι στενότατοι συνεργάτες του Garriott από την εποχή των πρώτων Ultima, οι οποίοι θα τον ακολουθήσουν στα νέα σχέδιά του). Η ολοκλήρωση των δύο projects μας, των Ultima Online Renaissance, που κανονικά θα κυκλοφορήσει τον Απρίλη, και του Ultima Online 2, που θα κυκλοφορήσει σε έναν χρόνο από τώρα (σ.σ.: Ο αρχικός στόχος ήταν να κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβρη που έρχεται), προχωράει κανονικά και είμαστε πολύ ικανοποιημένοι από τα αποτελέσματα της δουλειάς, αλλά και από την τήρηση των σχετικών χρονοδιαγραμμάτων. Αυτά τα δύο παιχνίδια θα δείξουν σε όλους ότι τα πράγματα πάνε πολύ καλά στην εταιρία". Ο Swofford αρνήθηκε πεισματικά να αποκαλύψει τι παιχνίδια βρίσκονται σε εξέλιξη.

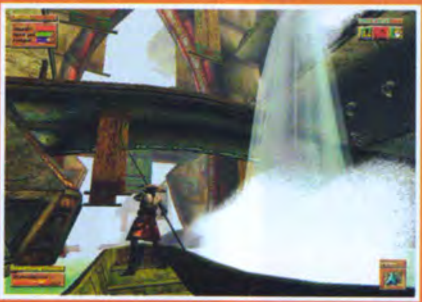
Από την όλη συζήτηση, πάντως, δεν έχει ακόμη εξακριβωθεί αν ο Richard Garriott αποχώρησε με δική του θέληση ή εξαναγκάσθηκε σε παραίτηση μετά τη διαφωνία σε θέματα μελλοντικών στρατηγικών της εταιρίας.

Ο Swofford επιμένει ότι: "... Η κατεύθυνση που ο ίδιος ήθελε και οι παρούσες στρατηγικές της Origin δεν εκινούντο στην ίδια κατεύθυνση. Και τα δύο 'μέρη' συμφωνήσαμε ότι ο χωρισμός μας ήταν η πιο λογική ακολουθία στις διαφορετικές αυτές κατευθύνσεις μας. Ο Garriott φεύγει για να προσπαθήσει να υλοποιήσει τα σχέδιά του, αν και δεν μας έχει ανακοινώσει ποια ακριβώς είναι αυτά (σ.σ.: Αυτό δεν είναι αντίφαση; Πώς διαφώνησαν σε θέματα κατευθύνσεων, αν δεν τους είπε πού θέλει να φτάσει ή τι περίπου θέλει να κάνει;). Ο Richard Garriott εξακολουθεί να πιστεύει, όσο λίγοι οραματιστές στο χώρο, ότι το on-line gaming είναι το μέλλον, και να είστε σίγουροι ότι, αν θελήσει να ασχοληθεί ξανά με το σχεδιασμό και την ανάπτυξη παιχνιδιών, πιστεύω ότι το on-line gaming θα αποτελέσει τον ολοκληρωτικό στόχο των σχεδίων του...".

Τέλος, ο David Swofford διέψευσε κατηγορηματικά τις φήμες που έλεγαν ότι τα προβλήματα που αντιμετώπισε το Ultima 9 Ascension έπαιξαν το ρόλο τους στην αποχώρηση του Richard Garriott. "Το Ascension" είπε "έχει πουλήσει πάρα πολύ καλά, παρά τις αρκετά αρνητικές κριτικές που δέχτηκε, και είμαστε πολύ περήφανοι γι' αυτό. Καθυστερήσαμε την κυκλοφορία του στην Ευρώπη και στις άλλες ηπείρους μέχρι να ετοιμάσουμε ένα νέο Install CD, το οποίο θα ενσωματώνει στον κώδικά του όλα τα patches που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Ναι, το παιχνίδι ήδη έχει πιάσει στις ΗΠΑ τις πωλήσεις που είχαμε θέσει ως στόχο σχετικά με την κυκλοφορία του".

Και εγώ ένας φανατικός, και έντονα depressed από τη στιγμή που έμαθα τη σχετική είδηση, θαυμαστής των εκπληκτικών Ultima τι να πω; Adios comrades!





THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND της Bethesda Softworks

Το τι ακριβώς είναι το Ultima Online: Renaissance το έγραψα στο προηγούμενο τεύχος. Αξίζει επίσης να σημειώσετε, για να έχετε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα των εξελίξεων στην Origin, ότι στην εταιρία είχε ξεκινήσει ένα project με το όνομα Wing Commander Online, το οποίο όμως σταμάτησε





**ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD των Westka και UbiSoft**

οριστικά. Επίσης, σταμάτησαν οριστικά και τα σχέδια για την κυκλοφορία του Privateer 3. Από την άλλη μεριά, ο Richard Garriott είχε ήδη ξεκινήσει να σχεδιάζει, ενώ ήταν ακόμη στην Origin, ένα πολύ φιλόδοξο νέο on-line game, το οποίο είχε γίνει γνωστό με το κωδικό όνομα "X". Ο ίδιος ο Richard είχε δεσμευτεί ότι θα έδινε πληροφορίες για το project του αυτό, για το οποίο πίστευε ότι θα ξεπερνούσε ακόμη και αυτό το Ultima Online. Πιστεύω πως είναι αξιοσημείωτο ότι δεν έγινε καμία αναφορά από τα στελέχη της Origin για το παιχνίδι αυτό, για το σχεδιασμό του οποίου ήδη δούλευε ο Richard Garriott.

Να συνεχίσουμε με μία ευχάριστη είδηση, μπας και ξεφύγω από τη μελαγχολική διάθεσή μου. Η Bethesda Softworks ανακοίνωσε -επιτέλους- την κυκλοφορία του THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND, του τρίτου επεισοδίου μετά τα εξαιρετικά Arena και Daggerfall. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το δεύτερο μισό του 2001 και τα γραφικά του, όπως φαίνονται από τις πρώτες εικόνες που έδωσε στη δημοσιότητα η εταιρία, θα είναι το κάτι άλλο. Η εταιρία ισχυρίζεται ότι για να το παίξει κάποιος, θα χρειάζεται έναν Pentium 3 στα 500MHz και μία κάρτα γραφικών τέταρτης ή πέμπτης γενιάς!!! Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος.

Η DreamCatcher Interactive ανακοίνωσε τις επόμενες κυκλοφορίες της. Εχουμε λοιπόν: SAFECRACKER: PC & Mac - 31 Μαρτίου, TRAITORS GATE: PC & Mac - 17 Απριλίου, BEYOND ATLANTIS (ATLANTIS II): PC - 28 Απριλίου, THE SACRED AMULET (AZTEC - THE CURSE IN THE HEART OF THE CITY OF GOLD): PC - 28 Απριλίου, DRACULA THE RESURRECTION: PC - 5 Μαΐου και TIME MACHINE: PC - 5 Μαΐου. Σημειώστε ότι εμείς ήδη έχουμε παρουσιάσει τα: Traitor's Gate, Atlantis 2, Aztec και Dracula The Resurrection.

Η Interplay ανακοίνωσε τα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2000. Από αυτά μας ενδιαφέρουν μόνο τα Icewind Dale και Evolva, που θα κυκλοφορήσουν μέχρι το καλοκαίρι, και το Baldur's Gate II: Shadows of Amn, που θα κυκλοφορήσει στη συνέχεια.

Η Cryo Interactive ανακοίνωσε τη δημιουργία ενός νέου τμήματος με το όνομα Cryo Legends. Το τμήμα αυτό θα κυκλοφορεί αποκλειστικά real time 3D adventure games. Τα πρώτα τέσσερα που θα κυκλοφορήσει είναι τα THE TIME MACHINE (στις ΗΠΑ θα κυκλοφορήσει από την Dreamcatcher όπως προαναφέραμε), THE ODYSSEY: FOLLOWING IN ULYSSES' FOOTSTEPS, CASANOVA: KISS BY THE SWORD και το TALES OF CHIVALRY: CHAPTER 1- THE SWORD OF JUSTICE. Ολα τα παιχνίδια θα έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τον Οκτώβρη.

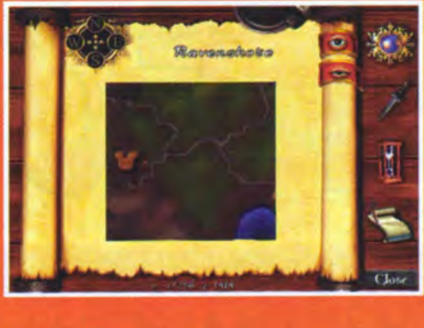
Σημειώστε ότι από την Cryo επίσης θα κυκλοφορήσουν τα POMPEII, DEVIL INSIDE και HELLBOY. Τέλος, στις 14 Απριλίου θα κυκλοφορήσει και το Atlantis 2 DVDs.

Η ένωση Gathering of Developers και η Delphine Software ανακοίνωσαν την κυκλοφορία ενός Quest editor για το πολύ καλό 3D action -RPG Darkstone. Το πρόγραμμα αυτό θα απαιτεί το DirectX 7.0 και να έχει εγκατασταθεί το τελευταίο patch του παιχνιδιού (έκδοση 1.05b). Ο Quest Editor επιτρέπει στον παίκτη να δημιουργήσει τις δικές του αποστολές στην περιοχή της Uma και τα δικά τους αντικείμενα, τέρατα, κτίρια κ.λπ. Τον editor αυτόν μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.delphinesoft.com/darkstone/patch/patchenglish/Quest_Edit_en.html στο Internet.

Τελειώνοντας να αναφέρω ότι δόθηκαν στη δημοσιότητα μερικές νέες φωτογραφίες από το adventure - RPG ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD των Westka και UbiSoft (περισσότερα γι' αυτό στο επόμενο τεύχος), ενώ είδα και ένα preview αντίτυπο του MIGHT & MAGIC 8 της New World Computing, το οποίο μου άρεσε πάρα πολύ. Προσωπικά με αφήνει αδιάφορο το αν χρησιμοποιεί τη system engine του Might & Magic 6 (με αρκετές βελτιώσεις) και όχι την καινούρια 3D system engine, την οποία η εταιρία θα ενσωματώσει στο Might & Magic 9. Το παιχνίδι μού άρεσε πάρα πολύ και αυτό μου φτάνει.

PC





**MIGHT & MAGIC 8 των New World Computing και 3DO**

# 2000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΧΟΡΗΓΟΣ

compulink NETWORK

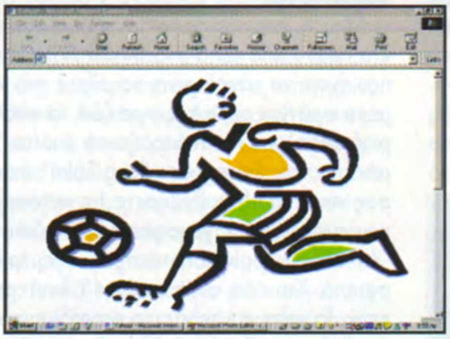
## Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

**BEST PERSONAL PAGE**




➤ Προσωπικά στοιχεία, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ και ό,τι άλλο ανήκει στα ενδιαφέροντά σας μπορούν να μπουν σε αυτή τη σελίδα!

**BEST SPORTS PAGE**



➤ Μιλήστε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ ή, γενικότερα, για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε ιστορικά ομάδων, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, προγνωστικά κ.ο.κ.

**BEST GAMES PAGE**



➤ Συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews καθώς και υλικό (demos, patches, utilities κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας PC games.

**Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.pcmaster.gr/web2000/**

## ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ ................................ ΕΠΩΝΥΜΟ ................................ ΗΛΙΚΙΑ ............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ................................ ΠΕΡΙΟΧΗ ................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ................................ E-MAIL ADDRESS ................................

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ

ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL: ................................................................

*Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.*

# ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

## STEPHEN KING'S F13

### Ενα ταξίδι στον κόσμο του μυστηρίου


*Του Ηλία "Eddie" Καφούρου*
*kafouros@compupress.gr*


"Νομίζατε πως είστε ασφαλείς και ότι είχατε τον έλεγχο της ζωής σας στα χέρια σας; Οχι πλέον. Τα βράδια σας δεν θα είναι πια τα ίδια και η ηρεμία θα αργήσει να σας ξαναεπισκεφθεί." Μην ανησυχείτε, δεν έπεσε ξαφνικά επάνω σας κάποια κατάρα. Απλώς, κάπως έτσι αυτοπαρουσιάζεται το F13, ο νέος τίτλος που φέρει την υπογραφή του Stephen King.




**Το κεντρικό μενού του τίτλου.**

Ασφαλώς οι περισσότεροι θα γνωρίζετε τι εστί Stephen King. Αν όχι, πρόκειται για έναν από τους μεγαλύτερους συγγραφείς βιβλίων τρόμου και φαντασίας, ο οποίος έχει αποκτήσει πολλούς φανατικούς φίλους σε όλο τον κόσμο. Μάλιστα, δεν είναι λίγοι αυτοί που τον θεωρούν ως τον κορυφαίο συγγραφέα του είδους του (προσωπικά θα διαφωνήσω, καθώς δεν νομίζω πως μπορεί κάποιος να ξεπεράσει τον μοναδικό H.P. Lovecraft στον τομέα αυτό). Ακόμη όμως και αν δεν είστε φανατικοί φίλοι των βιβλίων, σίγουρα μερικοί τίτλοι ταινιών όπως οι "The Shining", "The Stand", "Christine" όλο και κάτι θα σας θυμίζουν.

Το F13 της Blue Byte Software είναι ένας interactive τίτλος, αφιερωμένος στον Stephen King. Οι οπαδοί του θα χαρούν να μάθουν τα περιεχόμενά του, καθώς μεταξύ αυτών συμπεριλαμβάνεται και ένα ανέκδοτο έργο του με τον τίτλο "Everything's Eventual". Μάλιστα η ανάγνωση του προαναφερόμενου τίτλου συνοδεύεται από ατμοσφαιρική μουσική! Ας δούμε όμως τι άλλο περιέχει ο τίτλος αυτός.

Καταρχήν, υπάρχει το "Fun House", όπου ο χρήστης μπορεί να βρει τρία μικρά παιχνίδια.




**Πριν από ελάχιστα δευτερόλεπτα υπήρχε μια αγελάδα εκεί!**

Στο πρώτο από αυτά (No Swimming) το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ρίξετε στο νερό με τα πιράνχας μερικά άμοιρα ζώα, τα οποία εν ριπή οφθαλμού κατασπαράζονται από τα "ψαράκια" αυτά. Επίσης, στο "Bug Splat" σκοπός σας είναι να εξολοθρεύσετε τις κατσαρίδες που εμφανίζονται, χρησιμοποιώντας διάφορα "όπλα", όπως μυγοσκοτώστρες, εφημερίδες, σφυριά. Και όλα αυτά εντός 45 δευτερολέπτων. Το τρίτο και τελευταίο παιχνίδι ονομάζεται "Whack-a-Zombie". Εδώ είστε σε ένα νεκροταφείο και θα πρέπει να ξαναστείλετε τους ανυπότακτους σκελετούς από εκεί όπου ήρθαν, χτυπώντας τους με ένα φτυάρι! Πρόκειται για ένα παιχνίδι που στον τομέα της σχεδίασης μου θύμισε λίγο από "Ed Hunter".




**Εδώ και αν έχει... bugs!**

Εν συνεχεία θα βρείτε τα "Deathtrop Backgrounds", ένα section που περιέχει εικόνες σε δύο αναλύσεις (800x600 και 1.024x768 pixels) αρκετά ατμοσφαιρικές. Τα ονόματά τους είναι τα ακόλουθα:

- Gargoyle
- Stephen King
- Day Board
- Big Roach
- F13 Logo
- Terror Eyes
- Clown
- Hearse
- Graveyard
- Roaches

Εκτός από το section με τα backgrounds θα βρείτε και άλλα με ήχους αλλά και screensavers. Σε ό,τι αφορά τους screensavers, θα βρείτε τους ακόλουθους:

- Murders & Mayhem
- The Works
- It's Just Lightning
- Terror Eyes
- Evil Genius at Work
- Creature in my Room
- Stephen King's Trivia

Μάλιστα με τον τελευταίο μπορείτε να μάθετε πολλά πράγματα για τη ζωή και το έργο του Stephen King, αλλά και να τσεκάρετε το επίπεδο των γνώσεών σας για τον αγαπημένο σας συγγραφέα. Πάντως, οι περισσότεροι καταφέρνουν να μεταδώσουν μια - μικρή έστω- αίσθηση μυστηρίου.

Γενικά, το F13 απευθύνεται στους φανατικούς του Stephen King και των έργων του, αλλά και σε όλους τους φίλους των ταινιών και των βιβλίων τρόμου. Δύσκολα, πάντως, θα προσελκύσει το ενδιαφέρον όσων δεν ανήκουν στην προαναφερόμενη κατηγορία.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Blue Byte Software
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Pentium 166MMX, οθόνη με δυνατότητα ανάλυσης 800x600 ή 1.024x768 pixels, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 320MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο (για Full Install)
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Blue Byte Software
**ΤΙΜΗ:** 9.900 δρχ.

## SIDEWINDER PLUG AND PLAY GAMEPAD USB

### Η οικογένεια των Sidewinder συνεχώς μεγαλώνει...


*Του Ηλία Καφούρου*
*kafouros@compupress.gr*


Η οικογένεια χειριστηρίων της Microsoft, με την ονομασία Sidewinder, ολοένα μεγαλώνει. Και όχι άδικα, αφού κατά καιρούς έχει παρουσιάσει αξιόλογα μοντέλα με πολύ καλές -ομολογουμένως- επιδόσεις. Είπαμε, Microsoft είναι αυτή, αλλά το καλό να λέγεται.

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει και από τον τίτλο, το νέο αυτό gamepad εκμεταλλεύεται, καταρχήν, τις δυνατότητες της USB σύνδεσης.

Αυτό σημαίνει πως η εγκατάστασή του είναι θέμα ολίγων... δευτερολέπτων, αρκεί βέβαια να διαθέτετε ένα σχετικά σύγχρονο μηχάνημα, η mainboard του οποίου να διαθέτει USB εισόδους. Τόσο απλά. Αν τώρα, ανοίγοντας τη συσκευασία, δεν βρείτε καμία δισκέτα ή CD-ROM με τη γνωστή ετικέτα "Drivers", μην απογοητευθείτε και μη βιαστείτε να το επιτρέψετε για ανταλλαγή! Είπαμε, είναι USB. Το configuration γίνεται εύκολα, μέσω του Control Panel του υπολογιστή σας, και δεν χρειάζονται ούτε drivers, ούτε η γνωστή μας επανεκκίνηση! Μάλιστα, στο βιβλιαράκι που θα συναντήσετε θα βρείτε αναλυτικότατες οδηγίες για τη σωστή εγκατάστασή του.

Στο θέμα του σχεδιασμού τώρα, το συγκεκριμένο gamepad θυμίζει πολύ αυτά του PlayStation και περιλαμβάνει ένα D-Pad (D=Direction) 8 κατευθύνσεων, 4 κυρίως κουμπιά και 2 quick triggers. Πιστεύω πως με το σωστό προγραμματισμό των βασικών κουμπιών και των triggers θα έχουμε να κάνουμε με ένα πολύ καλό χειριστήριο για το Bleem!. Σίγουρα με αυτό τον τρόπο η εξομοίωση παιχνιδιών για PSX γίνεται πιο ρεαλιστική από ποτέ. Το δε περίβλημά του είναι ημιδιαφανές και δίνει ένα αρκετά φουτουριστικό και συνάμα εντυπωσια-



κό οπτικό αποτέλεσμα. Τέλος, το καλώδιό του είναι αρκετά μεγάλο σε μήκος, γεγονός που επιτρέπει στο χρήστη να κάθεται σε μια σεβαστή απόσταση από το monitor του. Είδατε που ο καλός θείος Bill φροντίζει και για την υγεία μας (σ.σ.: Βασιλάκη, τα λεφτά βάλ' τα στο λογαριασμό μου στην Ελβετία. Ξέρεις εσύ!);

Οπως σχεδόν όλα τα gamepads, έτσι και το παρόν ενδείκνυται κυρίως για παιχνίδια δράσης αλλά και αθλητικά. Ενα αρχαίο ρητό, όμως, λέει πως "ο τολμών νικά!". Τολμήστε λοιπόν και εσείς να το δοκιμάσετε και σε άλλα παιχνίδια, όπως τα racing games. Θα μου πείτε ότι υπάρχουν τα τιμόνια γι' αυτό. Πόσοι όμως από εσάς διαθέτετε ένα racing wheel ή πόσοι μπορείτε εύκολα να διαθέσετε τα χρήματα που απαιτούνται για την αγορά του; Σίγουρα όχι πολλοί. Εγώ "τόλμησα" και το δοκίμασα σε δύο racing games, και πιο συγκεκριμένα στο demo του Test Drive Le Mans και στο Rally Championship 2000 (full version). Και στις δύο περιπτώσεις ο χειρισμός ήταν πολύ εύκολος και η ανταπόκριση μεγάλη. Ειδικά στο RC 2000, όπου ο χειρισμός με το πληκτρολόγιο είναι ολίγον... απαράδεκτος, η βελτίωση ήταν σαφής! Δεν περίμενα τέτοια ανταπόκριση από ένα απλό gamepad. Σε ό,τι αφορά τα action και τα αθλητικά παιχνίδια, δεν νομίζω ότι χρειάζεται να γίνει ιδιαίτερη αναφορά. Αλλωστε ο βασικός στόχος του συγκεκριμένου pad είναι, όπως προείπα, ο καλύτερος δυνατός έλεγχος των παιχνιδιών που ανήκουν στις δύο προαναφερόμενες κατηγορίες.

Φαίνεται, λοιπόν, πως η Microsoft έκανε καλή δουλειά, δημιουργώντας ένα χειριστήριο ικανό να καλύψει τις απαιτήσεις και τις ανάγκες μιας μεγάλης μερίδας gamers. Επιπλέον η δυνατότητα χρησιμοποίησής του από το Bleem!, ασφαλώς του προσφέρει επιπλέον πόντους. Γενικά πρόκειται για μια καλή επιλογή για τον μέσο gamer, η οποία προσφέρεται σε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Microsoft
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Pentium 166MHz, Windows 98, θύρα USB
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, Μαρούσι, τηλ.: 6106775-9
**ΤΙΜΗ:** 6.900 δρχ. (λιανική)

# ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΑ

## Πιστεύετε στα ζώδια;

*Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου*
*nassos@freemail.gr*

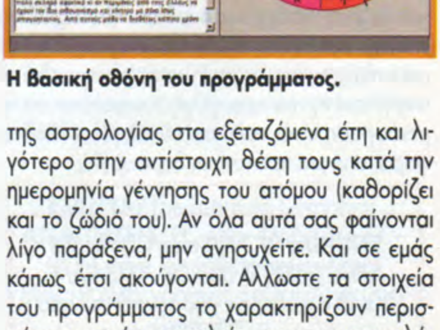
Το πρώτο που έρχεται στο νου στο άκουσμα της λέξης "αστρολογία" είναι, φυσικά, ο ζωδιακός κύκλος και η προσωπική σας θέση σε αυτόν. Τι ζώδιο είστε; Τι ωροσκόπο έχετε; Σίγουρα θα έχετε ακούσει αυτές τις ερωτήσεις άπειρες φορές στις παρέες, ειδικά σε περιπτώσεις νέων γνωριμιών, όπου η ερώτηση για το ζώδιο είναι αρκετές φορές το δεύτερο πράγμα που θα σας ρωτήσουν μετά το όνομά σας (σ.σ.: αν είναι το πρώτο, τότε μάλλον έχετε μπλέξει...). Αρκετοί από εσάς θα σκεφτούν επίσης τις αμέτρητες διαφημίσεις στην τηλεόραση με τους απίθανους αστρολόγους-μέντιουμ που σας προσφέρουν τόσο (μα τόσο) απλόχερα τη γνώση του μέλλοντος. Αρκεί μόνο ένα τηλεφώνημα στο 090- και θα



**Η αναζήτηση του ζωδιακού χαρακτήρα διάσημων προσωπικοτήτων. Κάπου προς τα κάτω φαίνεται και το όνομα του Tony Blair (φυσικά, δεν είναι ...παρθένος).**

μάθετε τα πάντα, για "να προλάβετε καταστάσεις και να περάσετε καλύτερα". Εμείς φυσικά δεν θα ασχοληθούμε με τις εν λόγω διαφημίσεις ούτε με το πόσο πειστικό και αληθινό είναι το θέμα των ζωδίων. Αλλωστε ο καθένας έχει τη γνώμη του...

Το πρόγραμμα που παρουσιάζεται στις παρακάτω γραμμές αφορά φυσικά σε αυτούς που δέχονται την επιρροή των ζωδίων στην καθημερινή και όχι μόνο ζωή τους. Ομως, μη νομίζετε ότι η εφαρμογή αποτελεί μια απλή εγκυκλοπαίδεια, από την οποία μπορείτε να μάθετε για τα χαρακτηριστικά κάθε ζωδίου ή για την κάθε λογής σχέση του με τα άλλα ζώδια. Μέσω του προγράμματος μπορείτε να αναλύσετε τη θέση και την πορεία του καθενός πάνω στο ζωδιακό κύκλο κατά την πάροδο των επερχόμενων ετών, δίνοντας περισσότερο βάση στη θέση των πλανητών και των λοιπών στοιχείων



**Η βασική οθόνη του προγράμματος.**

της αστρολογίας στα εξεταζόμενα έτη και λιγότερο στην αντίστοιχη θέση τους κατά την ημερομηνία γέννησης του ατόμου (καθορίζει και το ζώδιό του). Αν όλα αυτά σας φαίνονται λίγο παράξενα, μην ανησυχείτε. Και σε εμάς κάπως έτσι ακούγονται. Αλλωστε τα στοιχεία του προγράμματος το χαρακτηρίζουν περισσότερο ως ένα εργαλείο για τους αστρολόγους (ενεργούς ή επίδοξους) και λιγότερο ως μία βάση δεδομένων εγκυκλοπαιδικού ενδια-

φέροντος. Η αναφορά και μόνο στη βασική οθόνη και τις επιλογές της εφαρμογής αρκεί για να αποδειχθεί του (γραπτού) λόγου το αληθές.

Η βασική οθόνη εμφανίζει το ζωδιακό κύκλο καθώς και μερικά ακαταλαβίστικα αστρολογικά σύμβολα. Στο κέντρο του υπάρχουν ευθείες που ενώνουν διάφορες θέσεις-σύμβολα, ευθείες που προφανώς οδηγούν στο συμπέρασμα κάθε αστρολογικής εξέτασης. Αριστερά του ζωδιακού κύκλου εμφανίζεται η γραπτή ερμηνεία της ανάλυσης, η οποία χωρίζεται σε γενέθλια και δυναμική ανάλυση (σε εύρος χρόνου μέχρι και το 2002). Από εκεί μπορείτε να μάθετε για την πορεία ζωής, τα χαρακτηριστικά, τα συναισθήματα, τη νοοτροπία, τις αξίες, τις ορμές, τη σοφία, τις προκλήσεις κ.ά. Και φυσικά δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι σχέσεις των πλανητών με όλα αυτά και οι εμφανίσεις λέξεων όπως "συζυγία", "διέλευση" και όλων των άλλων που ως λέξεις είναι κατανοητές, αλλά ως αστρολογικοί όροι είναι μάλλον ακαταλαβίστικοι. Εδώ θα πρέπει να γράψουμε ότι μπορείτε να δημιουργήσετε φακέλους για κάθε άτομο για το οποίο ενδιαφέρεστε να μάθετε πληροφορίες ή να προβλέψετε το μέλλον του/της (χμμμ...), ενώ υπάρχουν ήδη δημιουργημένοι φάκελοι για γνωστές προσωπικότητες της σύγχρονης εποχής (από τον Al Gore και τον Bill Clinton μέχρι τη Madonna και τον Yves Saint Laurent).

Οπως καταλαβαίνετε, το "Αστρολογία" είναι ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον πρόγραμμα μόνο για όσους ασχολούνται με το θέμα ή θα ήθελαν να ασχοληθούν με αυτό. Αλλωστε, όπως είπαμε, μπορεί μεν το θέμα των ζωδίων να είναι πολύ διαδεδομένο τη σήμερον ημέρα, όμως η σε τόσο βάθος ανάλυση μάλλον θα μπερδέψει τους μη γνωρίζοντες. Εκείνο, πάντως, που προκάλεσε απορία στον γράφοντα είναι η προέλευση του προγράμματος. Αν και το πρόγραμμα είναι σε ελληνική γλώσσα και τα πάντα εμφανίζονται στα ελληνικά, στα credits του παρουσιάζεται ως δημιουργός μία εταιρία από (άκουσον, άκουσον) το Πακιστάν! Αυτό φυσικά φέρνει στο νου διάφορες σκέψεις: Δεν έχουμε τις γνώσεις ως λαός να φτιάξουμε ένα πρόγραμμα αστρολογίας; Δεν υπάρχει όρεξη για τη δημιουργία μιας ιδιαίτερα απλής εφαρμογής; Ή υπάρχει και εδώ η συνηθισμένη πια εφαρμογή του κανόνα ότι η μετάφραση είναι πολύ πιο εύκολη (και κερδοφόρα) από μια πρωτότυπη δημιουργία;

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** WOW/Soho/CD Media
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** 386 DX, 4MB RAM, 20MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 8x CD-ROM drive
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900

# ΓΡΑΦΕΙΟ '98

## Ηλεκτρονικό organizer για επαγγελματίες

*του Πέτρου Παπαθανασίου*
*petros@compupress.gr*

Οι Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής έχουν προσφέρει ουκ ολίγους τίτλους στην αγορά, φτιαγμένους εξ ολοκλήρου από Ελληνες προγραμματιστές. Μερικοί από αυτούς τους τίτλους είναι "Η Συμμορία των Αθηνών", "Κρίση στο Αιγαίο", οι ζωντανές ιστορίες "Οδύσσεια" και "Ηρακλής" και, βέβαια, τα πολυάριθμα εκπαιδευτικά προγράμματα, με πιο χαρακτηριστικό τη "Σχολική Εγκυκλοπαίδεια" της Γενναδείου Σχολής. Η δράση της επεκτείνεται και σε προγράμματα/εφαρμογές, όπως ο "Παντογράφος" και το πρόγραμμα "Γραφείο '98" που θα αναλύσουμε συνοπτικά στη συνέχεια.




**Η οθόνη που περιέχει συνοπτικά όλες τις πληροφορίες που αφορούν στο πρόγραμμα της τρέχουσας ημέρας.**

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής οργάνωσης γραφείου, το οποίο περιλαμβάνει πολλά χρήσιμα εργαλεία για την ολοκληρωμένη παρακολούθηση του προσωπικού-επαγγελματικού αρχείου. Πιο συγκεκριμένα, στο "Γραφείο '98" θα βρείτε εργαλεία διευθύνσεων, λίστας τηλεφώνων, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και ημερολογίου, ενώ σε ό,τι αφορά την παρακολούθηση της εξέλιξης εργασιών υπάρχουν τα εργαλεία καταχώρισης των υποχρεώσεων, χρονοδιαγραμμάτων και εκκρεμοτήτων.

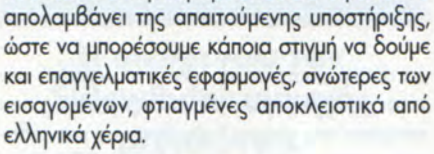
Το "Γραφείο '98" διαθέτει πολυάριθμες επιλογές παραμετροποίησης, ώστε να προσαρμόζεται όσο το δυνατόν στα μέτρα του χρήστη του. Επίσης, τα πρόσθετα εργαλεία που διαθέτει, όπως ο επεξεργαστής κειμένου, το ρολόι που δείχνει ταυτόχρονα τις ώρες σε πέντε διαφορετικές πόλεις του κόσμου, η μικρή αριθμομηχανή και το ημερολόγιο, προσφέρουν επιπλέον διευκολύνσεις, ενισχύοντας την ήδη ολοκληρωμένη μορφή του. Συνολικά, μπορούμε να χαρακτηρίσουμε το




**Η λίστα των υποχρεώσεων που εκκρεμούν (ο πολυάσχολος συντάκτης προτίμησε τον ύπνο από τη συνάντηση με τον πρωθυπουργό).**

"Γραφείο '98" ως ένα πλήρες organizer σε ηλεκτρονική μορφή.

Μέχρι εδώ καλά. Δυστυχώς, όμως, συναντήσαμε και κάποια αρνητικά στοιχεία. Το πρόγραμμα στο θέμα της παρουσίασης χωλαίνει σημαντικά. Τα χρώματα που έχουν επιλεγεί, τουλάχιστον αποτυχημένα θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν, καθώς οι έντονες αντιθέσεις και οι κακοί συνδυασμοί πιθανώς να κουράσουν το χρήστη έπειτα από κάποιο διάστημα. Ενα επιπλέον πρόβλημα που δημιουργείται αφορά στο είδος ακριβώς του προγράμματος αυτού. Για να καταφέρει ένας τέτοιος τίτλος να ξεχωρίσει, πρέπει οπωσδήποτε να διαθέτει κάτι ιδιαίτερο σε σχέση με τον ανταγωνισμό, ο οποίος μάλιστα ενισχύεται από τις κάθε είδους παρόμοιες εφαρμογές που κυκλοφορούν ελεύθερα στο Internet. Το "Γραφείο '98" μπορεί να είναι πλήρες από άποψη διατιθέμενων εργαλείων, αλλά του λείπει αυτό το κάτι που θα το καθιστούσε ανταγωνιστικό στο χώρο των εφαρμογών γραφείου. Συνυπολογίζοντας μάλιστα την προβληματική εμφάνισή του, συμπεραίνουμε ότι καθίσταται δύσκολος ο δρόμος του στην αγορά. Ομως, δεν πρέπει να γκρινιάζουμε. Ισα ίσα, που κάθε ελληνική προσπάθεια οφείλει να απολαμβάνει της απαιτούμενης υποστήριξης, ώστε να μπορέσουμε κάποια στιγμή να δούμε και επαγγελματικές εφαρμογές, ανώτερες των εισαγομένων, φτιαγμένες αποκλειστικά από ελληνικά χέρια.



**Ο κατάλογος καταχώρισης των εργασιών.**

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Εκδόσεις Γεννάδειου Σχολής
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Προτεινόμενο Σύστημα: PC Pentium 100MHz, Windows 95, 16MB RAM, CD-ROM 12x, γραφικά 640x480 με 16bit χρώμα, κάρτα ήχου
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645-6
**ΤΙΜΗ:** 8.389 δρχ. + ΦΠΑ

# KID PIX STUDIO DELUXE

## Τα παιδία... ζωγραφίζει

*του Πέτρου Παπαθανασίου*
*petros@compupress.gr*

Μια ωραία μέρα του Μάρτη βρήκα στο γραφείο μου μια φανταστική πολύχρωμη κασετίνα. Ανοίγοντας το μεταλλικό κουτί ανακάλυψα ένα σετ με μαρκαδόρους, ένα μικρότερο με νερομπογιές, μία γομολάστιχα και ένα κουτάκι με σφραγιδούλες. Μα καλά, θα μου πείτε, τι σχέση έχουν τα παρα-




**Η οθόνη επιλογής των εργαλείων που διαθέτει το Kid Pix Studio Deluxe.**

πάνω με τα PCs. Υπομονή και θα δείτε. Ξέθαψα επίσης ένα CD κι ένα χοντρό βιβλίο οδηγιών. Αφού εγκατέστησα το πρόγραμμα Kid Pix Studio Deluxe, που υπήρχε μέσα στο CD, για τις επόμενες ώρες εμφανίστηκε και πάλι το παιδί μέσα μου.

Το Kid Pix Studio Deluxe αποτελεί ένα συμπαθέστατο πρόγραμμα σχεδιασμού multimedia εφαρμογών για παιδιά από 2 έως και... 92 ετών, όπως μας πληροφορούν οι οδηγίες. Τελικά, δεν έχουν άδικο, αφού παρά το ότι με την πρώτη ματιά θεώρησα ότι ο τίτλος αφορούσε στα παιδιά προσχολικής ηλικίας, έπειτα από μία ώρα συνέλαβα έκπληκτος τον εαυτό μου να γεμίζει με χρώματα ασπρόμαυρα σκιτσάκια στην οθόνη, όπως εκείνα που έχουν τα μπλοκ ζωγραφικής του δημοτικού στις πρώτες σελίδες.

Αναλυτικότερα, το Kid Pix Studio Deluxe



**Εκπαιδευτική τηλεόραση...**

χωρίζεται σε έξι υποπρογράμματα: Το Kid Pix, δηλαδή το κυρίως σχεδιαστικό πρόγραμμα, με το οποίο οι μικροί μας φίλοι μπορούν να ζωγραφίσουν, είτε σε λευκό χαρτί είτε σε έτοιμα backgrounds. Επίσης, διαθέτει έτοιμα ασπρόμαυρα σκίτσα για να τα γεμίσουν με τις ηλεκτρονικές μπογιές τους. Στη διάθεση του χρήστη διατίθενται επιπλέον τα κλασικά εργαλεία κάθε σχεδιαστικού προγράμματος (γραμμές, κύκλοι, πολύγωνα, γεμίσματα με διάφορα χρώματα και textures κ.λπ.).

Το Wacky TV αποτελεί εξομοίωση παιδικής τηλεόρασης, στο οποίο μπορούν να παιχθούν είτε έτοιμα Quick time videos είτε animation εφαρμογές που έχουν κατασκευαστεί με άλλα υποπρογράμματα του Kid Pix Studio Deluxe, τα οποία θα δούμε στη συνέχεια.

Τα Moopies, συντομογραφία της φράσης "Moving Pictures", είναι το τρίτο υποπρόγραμμα του τίτλου. Με τα Moopies τα πιτσιρίκια κάθε ηλικίας μπορούν να συνδέσουν εικόνες με αντικείμενα τα οποία κινούνται, αναβοσβήνουν, χορεύουν, περιστρέφονται και γενικά μεταλλάσσονται στην οθόνη δημιουργώντας, κυριολεκτικά, ένα οπτικό πανδαιμόνιο.

Το Stampimator είναι ένα πρόγραμμα παρόμοιο με τα Moopies, μόνο που εδώ ο χρήστης έχει στη διάθεσή του επιπλέον εργαλεία animation, με τα οποία μπορεί να κατασκευάσει ένα είδος κινουμένων σχεδίων. Για το σκοπό αυτό διαθέτει μια αρκετά μεγάλη βιβλιοθήκη έτοιμων cartoons, εικόνων για background και, βέβαια, όλα τα εργαλεία σχεδιασμού που διατίθενται και στα υπόλοιπα υποπρογράμματα.



**Η δημιουργία μου, έπειτα από μισή ώρα εξαντλητικής εξάσκησης στα εικαστικά. Δεν είμαι και Van Gogh, αλλά μέχρι εκεί φτάνει η ικανότητά μου.**

Τα Digital Puppets είναι μια μικρή εφαρμογή, με την οποία ο μικρός σας καλλιτέχνης συνθέτει μικρά video clips με cartoons που κινούνται στο ρυθμό των έτοιμων κομματιών, τα οποία είναι αποθηκευμένα στο CD για το σκοπό αυτό.

Τέλος, υπάρχει και το Slide Show, με το οποίο ο μικρός δημιουργός ή ο περήφανος γονιός μπορούν να συνδέσουν μία ολοκληρωμένη multimedia παρουσίαση όλων των επιτευγμάτων που προέκυψαν από τη χρήση των υπόλοιπων προγραμμάτων του Kid Pix Studio Deluxe.

Από τη σύντομη αυτή περιγραφή νομίζω ότι γίνεται φανερό σε όλους ότι το Kid Pix Studio



**Μια ιστορία στην άγρια Δύση, με το εργαλείο Stampimator του προγράμματος.**

Deluxe αποτελεί μία ολοκληρωμένη και εξαιρετικά ενδιαφέρουσα multimedia εφαρμογή, μέσω της οποίας αφ' ενός τα παιδιά εισάγονται, με απλό και διασκεδαστικό τρόπο, στον μαγικό κόσμο των υπολογιστών, αφ' ετέρου μπορούν διοχετεύσουν τη δημιουργικότητά τους σε ένα πρόγραμμα σχεδιασμένο ειδικά γι' αυτά. Στην ποιότητα του τίτλου προστίθενται αρκετοί πόντοι από την καλαίσθητη μεταλλική κασετίνα του και το σετ ζωγραφικής που προσφέρει επιπλέον. Αν υποπτεύεστε ότι το βλαστάρι σας κρύβει έναν Picasso ή έναν Spielberg μέσα του, μην το πολυσκέφτεστε. Τώρα που έρχεται το Πάσχα, κάνετέ του δώρο το Kid Pix Studio Deluxe.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** The Learning Company
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** PC 486, 4MB RAM, CD-ROM drive 2x, χώρος στο σκληρό δίσκο 32MB, γραφικά 640x480 με 256 χρώματα
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233904

*Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας*
**Jason_do@hotmail.com**

# ...ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ INKJET

**Οι εκτυπωτές τεχνολογίας inkjet κοστίζουν πλέον ελάχιστα χρήματα και δίνουν τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να παράγει αρκετά ποιοτικές εκτυπώσεις. Για όποιον η υψηλή ταχύτητα εκτύπωσης είναι ο σημαντικότερος παράγοντας κατά την επιλογή ενός εκτυπωτή, προτείνονται οι συσκευές του είδους που ενσωματώνουν την τεχνολογία laser. Για όλους τους υπόλοιπους, οι εκτυπωτές τεχνολογίας inkjet προσφέρουν άριστη σχέση τιμής προς απόδοση, ενώ, καθώς είναι έγχρωμοι, δίνουν "ζωή" και άλλη διάσταση στις εκτυπώσεις μας.**

Οι εκτυπωτές τεχνολογίας inkjet είναι εξαιρετικά διαδεδομένοι στο ευρύ καταναλωτικό κοινό, αφού ενσωματώνουν μία τεχνολογία η οποία προσφέρει ικανοποιητική ταχύτητα, υψηλή ποιότητα και χρώμα σε κόστος που δεν επιβαρύνει σημαντικά την τσέπη μας. Κάθε κατασκευαστής παράγει σωρεία μοντέλων, ώστε να καλύψει διαφορετικές απαιτήσεις και διαφορετικά βαλάντια. Ετσι, είναι σχεδόν αδύνατον να μη βρείτε ένα προϊόν που να καλύπτει τις δικές σας απαιτήσεις. Τον τελευταίο καιρό, μάλιστα, παρατηρείται η τάση παρουσίασης νέων μοντέλων, ικανών να αντεπεξέλθουν επάξια σε αυξημένο φόρτο εργασίας, τομέας όπου ανέκαθεν υστερούσαν οι εκτυπωτές inkjet.

Οι εκτυπωτές inkjet χωρίζονται ουσιαστικά σε τρεις βασικές κατηγορίες. Η μικρότερη σε χαρακτηριστικά και κόστος είναι αυτή των τρίχρωμων εκτυπωτών μίας κεφαλής. Οι εκτυπωτές αυτοί δεν μπορούν να κάνουν ταυτόχρονη χρήση της μαύρης και της έγχρωμης μελάνης, με αποτέλεσμα, ανάλογα με το είδος της εκτύπωσης, να χρειάζεται να αλλάζουμε και κεφαλή. Η δεύτερη κατηγορία είναι αυτή των τετράχρωμων εκτυπωτών, που καλύπτει τις ανάγκες της συντριπτικής πλειονότητας των χρηστών. Η τελευταία κατηγορία είναι οι εκτυπωτές βαριάς χρήσης, που απευθύνονται σε απαιτητικά εργασιακά περιβάλλοντα, όπου υπάρχει η ανάγκη εκτύπωσης χρώματος, χωρίς όμως το υψηλό κόστος κτήσης ενός έγχρωμου laser εκτυπωτή. Η πρώτη κατηγορία έχει ουσιαστικά εξαφανιστεί από την αγορά, και τη θέση της έχουν πλέον καταλάβει οι εκτυπωτές της επόμενης κατηγορίας, οι οποίοι έχουν αντίστοιχο κόστος.

Οι νεότεροι inkjet εκτυπωτές προσφέρουν εντυπωσιακά αποτελέσματα εκτύπωσης σε απλό χαρτί. Οι κατασκευάστριες φαίνεται διαπίστωσαν, με την πάροδο του χρόνου, ότι λίγοι ήταν εκείνοι που θα διέθεταν το σημαντικό ποσό που απαιτείται για την αγορά ειδικού χαρτιού. Ετσι, βελτίωσαν τα προϊόντα τους προκειμένου να αποδίδουν υψηλή χρωματική πιστότητα, ακόμα και σε απλό χαρτί. Αυτό επιτεύχθηκε χάρη στη σταδιακή σμίκρυνση των σταγόνων μελάνης που εκτοξεύει ο εκτυπωτής και οι οποίες, σε συνδυασμό με τη χρήση ειδικών χημικών ενώσεων, δεν "ποτίζουν" και δεν ζαρώνουν το χαρτί. Βέβαια, για την καλύτερη δυνατή εκτύπωση (όπως απαιτείται στις φωτογραφίες) θα χρειαστείτε το πανάκριβο glossy film paper, προκειμένου να παραλάβετε κορυφαία αποτελέσματα. Ειδικά για τις φωτογραφίες, οι περισσότερες κατασκευάστριες έχουν αναπτύξει τις δικές τους τεχνολογίες για την καλύτερη χρωματική απόδοση και την αύξηση της χρησιμοποιούμενης ανάλυσης.

Οι drivers των σύγχρονων inkjet εκτυπωτών είναι πλήρως αυτοματοποιημένοι, προκειμένου να είναι όσο το δυνατόν πιο φιλικοί στο χρήστη. Ο τελευταίος μπορεί να επέμβει με άνεση στις διαθέσιμες επιλογές, εφόσον το επιθυμεί.

Ενα αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό των εκτυπωτών του είδους είναι ότι υποστηρίζουν ποικιλία χαρτιών τόσο ως προς το μέγεθος και το βάρος όσο και ως προς τον τύπο τους. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σιδερότυπα, διαφάνειες, κάρτες, φάκελοι, banner papers κ.ά. Αν, από την άλλη, ενδιαφέρεστε για εκτύπωση σε βαρύ χαρτί (όπως είναι οι ευχετήριες και επαγγελματικές κάρτες), τότε θα πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη βαρύτητα στο μέγιστο βάρος χαρτιού που υποστηρίζει ο εκτυπωτής. Ανάμεσα στα διάφορα μοντέλα εντοπίζονται πολλές









φορές σημαντικές διαφορές. Για το λόγο αυτό, εφόσον κάνετε χρήση ειδικού χαρτιού, καλό θα είναι να προέρχεται από τον κατασκευαστή του εκτυπωτή και όχι από άλλον κατασκευαστή. Οι εταιρίες που δεν κατασκευάζουν εκτυπωτές, αλλά διαθέτουν χαρτί για ειδικές χρήσεις στην αγορά, αποτελούν μια καλή εναλλακτική πρόταση.

Οι ακριβότεροι inkjet εκτυπωτές, εκτός από την καλύτερη ποιότητα και την υψηλότερη ταχύτητα εκτύπωσης που αποδίδουν, διαθέτουν συνήθως και καλύτερη ποιότητα κατασκευής. Η διαφορά στην ποιότητα γίνεται εμφανής κυρίως στο μηχανισμό οδήγησης του χαρτιού, ο οποίος εμφανίζει στην πράξη σπανιότερα κολλήματα του χαρτιού (paper jams), ενώ ακόμα πιο σπάνια θα παρατηρηθεί η ταυτόχρονη εισροή πολλών χαρτιών. Μερικές κατασκευάστριες έχουν αναπτύξει και εξειδικευμένες τεχνολογίες για αυτόν το σκοπό, τις οποίες ενσωματώνουν στα ακριβότερα προϊόντα τους.

## ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ USB INTERFACE

**Μερικοί σύγχρονοι εκτυπωτές (ειδικά όσοι ανήκουν στην υψηλότερη κλίμακα κόστους) είναι δυνατόν να διασυνδεθούν με τον υπολογιστή μέσω του USB interface. Η σύνδεση των USB εκτυπωτών μπορεί να λάβει χώρα έχοντας ανοικτό τον υπολογιστή. Τα βασικότερα πλεονεκτήματα του USB είναι η αυξημένη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων, η κορυφαία ευχρηστία και η δυνατότητα ταυτόχρονης σύνδεσης πολλών συσκευών. Σε κάθε σύγχρονο υπολογιστή μπορούν να συνδεθούν δύο συσκευές που ακολουθούν το USB interface, ενώ με την προσθήκη hub ο αριθμός αυτός αυξάνεται δραστικά. Στην πράξη, η ταυτόχρονη εκτύπωση σε δύο USB εκτυπωτές είναι απολύτως εφικτή, ενώ η ταχύτητα παραμένει σταθερή σε κάθε περίπτωση. Το ίδιο συμβαίνει εάν κάνουμε χρήση της παράλληλης θύρας και των USB ταυτόχρονα. Αξίζει να τονιστεί ότι η USB σύνδεση ενός εκτυπωτή προσφέρει σημαντικά στην ταχύτητα αποστολής των προς εκτύπωση δεδομένων, γεγονός που γίνεται αισθητό, ιδιαίτερα κατά την εκτύπωση μεγάλων εγγράφων.**

## ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Η **Canon** παράγει πληθώρα αξιόλογων εκτυπωτών inkjet. Το μοντέλο **BJC-1000** είναι σήμερα ο φθηνότερος εκτυπωτής του είδους που μπορείτε να βρείτε στην αγορά, αλλά τα αποθέματά του έχουν σχεδόν εξαντληθεί. Εάν δεν έχετε ιδιαίτερες απαιτήσεις, με 25.000 δρχ. αποκτάτε έναν εκτυπωτή που προσφέρει καλή ποιότητα στο κείμενο, ικανοποιητική στη φωτογραφία, αλλά και πολύ χαμηλή ταχύτητα εκτύπωσης. Ο τρίχρωμος εκτυπωτής της Canon χρησιμοποιεί την τεχνολογία PhotoRealism και τυπώνει έως 4 σελ./λεπτό με μαύρο χρώμα, ενώ διαθέτει μέγιστη ανάλυση 720x360 dpi. Ο εκτυπωτής διαθέτει αυτόματο τροφοδότη με χωρητικότητα 50 φύλλων. Ανεβαίνοντας κλίμακα βρίσκουμε το τετράχρωμο μοντέλο **BJC-2000**, που με κόστος 35.000 δρχ. προσφέρει πολύ καλή ποιότητα στο κείμενο, ικανοποιητική στη φωτογραφία, αλλά πολύ χαμηλή ταχύτητα εκτύπωσης. Η μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης ανέρχεται, σύμφωνα με την κατασκευάστρια, στις 5 σελ./λεπτό. Τα λοιπά χαρακτηριστικά παραμένουν ως έχουν από το μικρότερο μοντέλο. Σημειώνουμε ότι ο BJC-2000 μπορεί προαιρετικά να δεχτεί ένα ειδικό εξάρτημα που τον μετατρέπει σε scanner με ανάλυση 360 dpi, ενώ για όσους επιθυμούν σύνδεση μέσω του USB interface διατίθεται το μοντέλο **BJC-2100**, που υιοθετεί ακριβώς την ίδια τεχνολογία. Η προαιρετική φωτορεαλιστική κεφαλή στους ανωτέρω εκτυπωτές διαθέτει τέσσερα χρώματα. Το μοντέλο **BJC-3000** είναι ένα νέο προϊόν από την Canon, που διαθέτει τέσσερα ανεξάρτητα μελάνια και επιτυγχάνει μέγιστη ανάλυση 1.440x720 dpi. Η δε ταχύτητα εκτύπωσης εντοπίζεται στις 9 σελ./λεπτό για μαύρο χρώμα και 4 σελ./λεπτό για έγχρωμο. Φυσικά, χρησιμοποιεί όλες τις τεχνολογίες της Canon (PhotoRealism, Drop Modulation Technology, Internet and Photo Optimizer), ενώ μπορεί να δεχτεί ειδικό εξάρτημα που τον μετατρέπει σε scanner με ανάλυση 720 dpi. Ο τροφοδότης του διαθέτει χωρητικότητα 100 σελίδων, ενώ η διασύνδεση επιτυγχάνεται μέσω του USB interface. Αποφύγετε το παλαιότερο μοντέλο BJC-4400, που είναι σαφώς κατώτερο του BJC-3000. Στις 81.000 δρχ. συναντάμε το μοντέλο **BJC-5100**, που ξεχωρίζει για τη δυνατότητα εκτύπωσης σε φύλλο μεγέθους A3 και την εξαιρετικά χαμηλή τιμή του (δεν υπάρχει εκτυπωτής με αντίστοιχη δυνατότητα σε αυτό ή παραπλήσιο κόστος). Ο εκτυπωτής διαθέτει τροφοδότη 130 φύλλων και μπορεί να δεχτεί χαρτί με βάρος έως 550 γραμμάρια! Η μέγιστη ανάλυση εντοπίζεται σε 1.440x720dpi, ενώ η ταχύτητα εκτύπωσης σε 10 σελ./λεπτό για μαύρο και 4 σελ./λεπτό για χρώμα. Μία εντυπωσιακή δυνατότητα του BJC-5100 είναι ότι μπορεί να δεχτεί ταυτοχρόνως δύο cartridges με μελάνια, ώστε να επιταχύνει την εκτύπωση ή να προσφέρει αυξημένη ευχρηστία και ευελιξία (για παράδειγμα, το ένα cartridge μπορεί να διαθέτει τα τέσσερα συνηθισμένα μελάνια, ενώ το άλλο τα επτά μελάνια PhotoRealism που χρησιμοποιούνται για φωτορεαλιστικές εκτυπώσεις). Η πολύ καλή ποιότητα εκτύπωσης σε κείμενα και φωτογραφίες και η ικανοποιητική ταχύτητα συνθέτουν ένα άριστο σύνολο. Το κορυφαίο μοντέλο της Canon ονομάζεται **BJC-6100** και κοστίζει 100.000 δρχ. Δεν διαθέτει δυνατότητα εκτύπωσης σε φύλλο μεγέθους A3, αλλά μπορεί να δεχτεί το cartridge που τον μετατρέπει σε scanner με ανάλυση 720 dpi. Τα λοιπά χαρακτηριστικά του δεν διαφοροποιούνται ιδιαίτερα από αυτά του μοντέλου BJC-5100 (μόνη διαφορά η φωτορεαλιστική κεφαλή που προσφέρει έξι χρώματα), η ποιότητα εκτύπωσης βρίσκεται περίπου στα ίδια επίπεδα, ενώ η ταχύτητα είναι στην πράξη αυξημένη. Ο εκτυπωτής μπορεί να συνδεθεί με τον υπολογιστή και μέσω του USB interface. Η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης βρίσκεται στις 9 σελ./λεπτό για μαύρο και τις 6 σελ./λεπτό για χρώμα. Εάν, τέλος, ενδιαφέρεστε για όσο το δυνατόν πιο φωτορεαλιστικές εκτυπώσεις, η Canon διαθέτει τα μοντέλα **BJC-7000 Photo** και **BJC-8200 Photo**. Το πρώτο διαθέτει πολύ καλή σχέση τιμής προς απόδοση, αφού κοστίζει 86.000 δρχ. Διαθέτει μέγιστη ανάλυση 1.200x600 dpi και μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης 5-8 σελ./λεπτό. Περιλαμβάνει, δε, όλες τις τεχνολογίες της Canon για καλύτερη απόδοση





## ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

**Η ταχύτητα εκτύπωσης που αναφέρουν οι κατασκευαστές μετριέται με 5% επικάλυψη μιας σελίδας Α4. Ωστόσο, τα κείμενα, οι φωτογραφίες ή οι εικόνες που τυπώνει ο μέσος χρήστης ξεφεύγουν πολύ από τον ανωτέρω υπολογισμό. Επιπλέον, οι τιμές που αναφέρει ο κατασκευαστής αφορούν σε εκτύπωση draft, δηλαδή στη χειρότερη δυνατή ποιότητα. Ετσι, δεν είναι καθόλου απίθανο ένας εκτυπωτής με ονομαστική ταχύτητα 10 σελίδων το λεπτό να τυπώνει μία φωτογραφία σε ένα λεπτό ή 2-3 σελίδες πολύπλοκου κειμένου (δηλαδή, συνδυασμού χαρακτήρων και σχεδίων) στο ίδιο χρονικό διάστημα. Προτού λοιπόν βιαστείτε να πείτε "τι χρειάζομαι έναν γρήγορο εκτυπωτή;", αναλογιστείτε ότι τις περισσότερες φορές όλοι οι εκτυπωτές αποδίδουν πολύ χαμηλότερα στην πράξη από την ονομαστική ταχύτητά τους (το πόσο χαμηλότερα εξαρτάται, βέβαια, από τη φύση της εργασίας σας). Σημειώνουμε επίσης ότι ο αριθμός των σελίδων που μπορεί να εκτυπώσει η μελάνη μετριέται από τους κατασκευαστές με τον ίδιο ακριβώς τρόπο (δηλαδή με 5% επικάλυψη της σελίδας), οπότε δεν αντιπροσωπεύει πάντα τη διάρκεια ζωής στην πράξη.**

των φωτογραφιών, ενώ εγγυάται 100% αδιάβροχη εκτύπωση σε απλό χαρτί. Ο εκτυπωτής προσφέρει εξαχρωμία τόσο στην κανονική όσο και στην PhotoRealism κεφαλή. Το μεγαλύτερο μοντέλο διαθέτει τα ίδια σχεδόν χαρακτηριστικά, αλλά συνοδεύεται από ανάλυση 1.200x1.200 dpi. Τα αποτελέσματα στην πράξη είναι άριστα, οπότε και οι δύο εκτυπωτές προτείνονται ανεπιφύλακτα σε όλους όσοι έχουν ως πρωταρχικό στόχο την εκτύπωση φωτογραφιών. Σημειώνουμε ότι όλοι οι εκτυπωτές της Canon πρέπει να κάνουν χρήση της προαιρετικής PhotoRealism κεφαλής, ώστε να αποδώσουν τα μέγιστα στις φωτογραφίες.

Η **Epson** προσφέρει κατά καιρούς inkjet εκτυπωτές που εντυπωσιάζουν με την τεχνολογία και την απόδοσή τους. Το **Stylus Color 460** είναι το "entry-level" μοντέλο της εταιρίας, το οποίο ωστόσο κατορθώνει να υπερκεράσει πολλά ακριβότερα προϊόντα του ανταγωνισμού. Με κόστος που δεν ξεπερνά τις 41.000 δρχ., ο εξεταζόμενος εκτυπωτής αποτελεί άριστη επιλογή για κάθε χρήστη που δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις από πλευράς ταχύτητας. Η ποιότητα απόδοσης των κειμένων είναι πολύ καλή, ενώ και οι φωτογραφίες αποδίδονται παραπάνω από ικανοποιητικά, εάν αναλογιστούμε το κόστος του εκτυπωτή. Η ονομαστική ταχύτητα είναι 4 σελ./λεπτό και 2,5 σελ./λεπτό για μαύρη και έγχρωμη εκτύπωση αντίστοιχα. Η δε μέγιστη ανάλυση ανέρχεται σε 720x720 dpi. Ο εκτυπωτής κάνει χρήση μαύρης και έγχρωμης κεφαλής τριών χρωμάτων, ενώ συνοδεύεται από πλούσιο software. Ανεβαίνοντας σε κόστος βρίσκουμε τον **Stylus Color 660**, που με 57.000 δρχ. προσφέρει λίγο καλύτερη ποιότητα εκτύπωσης, αλλά αρκετά υψηλότερη ταχύτητα (κυμαίνεται στο μέσο όρο της κατηγορίας). Η μέγιστη ανάλυση εντοπίζεται σε 1.440x720 dpi, ενώ η ταχύτητα εκτύπωσης βρίσκεται στις 5 σελ./λεπτό για εκτύπωση με μαύρο και 3,5 σελ./λεπτό για εκτύπωση με χρώμα. Η έγχρωμη κεφαλή διαθέτει 96 ακροφύσια, ενώ η ασπρόμαυρη 64. Προαιρετικά μπορούμε να αποκτήσουμε και το USB kit εντελώς δωρεάν μέσω "mail rebate". Στην αγορά κυκλοφορεί ακόμα ένα παλαιότερο -αλλά πολύ αξιόλογο- μοντέλο της Epson σε δύο διαφορετικές εκδόσεις. Ο λόγος για τον **Stylus Color 740**, που στην απλή έκδοση κοστίζει 61.000 δρχ. και αποτελεί άριστη αγορά (αν και τα αποθέματα είναι περιορισμένα), ενώ στην ανανεωμένη έκδοση blueberry κοστίζει 74.000 δρχ. και διαθέτει επιπλέον εμφάνιση α λα iMac, συμβατότητα με Macintosh και υποστήριξη ελληνικών στο DOS. Ο εκτυπωτής προσφέρει καλύτερη ποιότητα εκτύπωσης από τον Stylus Color 660 μόνο στις φωτογραφίες και ελαφρά υψηλότερη ταχύτητα. Η ανάλυση παραμένει η ίδια, ενώ η ονομαστική ταχύτητα ανέρχεται σε 6 σελ./λεπτό για ασπρόμαυρη και 5 σελ./λεπτό για έγχρωμη εκτύπωση. Η έγχρωμη κεφαλή διαθέτει 144 ακροφύσια, όπως και η μαύρη, ενώ το μέγεθος της σταγόνας βρίσκεται στα 6 picoliters. Στην τιμή βέβαια των 77.000 δρχ. συναντάμε και τον αντικαταστάτη του Stylus Color 740 με την ονομασία **Stylus Color 760**. Ο εν λόγω εκτυπωτής προσφέρει ελαφρά υψηλότερη απόδοση σε κάθε τομέα και θα ικανοποιήσει τους πιο απαιτητικούς χρήστες. Στα χαρακτηριστικά δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα σε σχέση με το παλαιότερο μοντέλο, προσφέρει όμως ονομαστικές ταχύτητες 7 και 6 σελ./λεπτό για εκτύπωση με μαύρο και χρώμα αντίστοιχα. Για περισσότερη λεπτομέρεια, επίσης, το μέγεθος της σταγόνας έχει μειωθεί στα 4 picoliters. Τόσο ο Stylus Color 740 όσο και ο νεότερος Stylus Color 760 μπορούν να συνδεθούν μέσω του USB interface. Κορυφαία ποιότητα και πολύ καλή ταχύτητα προσφέρει ο **Stylus Color 860**, ο οποίος χρησιμοποιεί ανάλυση 1.440x720 dpi με το ίδιο μέγεθος σταγόνας. Η ονομαστική ταχύτητα είναι 9,5 σελ./λεπτό για μαύρο και 7 σελ./λεπτό για χρώμα. Εάν τώρα αναζητάτε έναν εκτυπωτή που να προσφέρει άριστη απόδοση σε κάθε τομέα, τότε θα πρέπει να στραφείτε προς τον **Stylus Color 900**, ο οποίος όμως διαθέτει και ανάλογα υψηλό κόστος (130.000 δρχ.). Ανάλογα υψηλές όμως είναι και οι επιδόσεις των 12 σελ./λεπτό για εκτύπωση με μαύρο και 10 σελ./λεπτό για εκτύπωση με χρώμα. Το δε μέγεθος της σταγόνας είναι μόλις 3 picoliters, ενώ η έγχρωμη κεφαλή διαθέτει 288 ακροφύσια για κορυφαία λεπτομέρεια. Οσοι, από την άλλη, αναζητούν όσο το δυνατόν ποιοτικότερες και ρεαλιστικότερες εκτυπώσεις φωτογραφιών, θα πρέπει να στραφούν προς τη σειρά **Stylus Photo**. Τα μοντέλα που ξεχωρίζουν είναι τρία στον αριθμό και έρχονται να καλύψουν διαφορετικές απαιτήσεις. Ο εξάχρωμος **Stylus Photo 750 Millennium Edition** κοστίζει 105.000 δρχ. και προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1.440x720 pixels. Στην ίδια κατηγορία εντάσσεται και ο νεότερος **Stylus Photo 870**. Ο εντυπωσιακός **Stylus Photo 1270**, που προορίζεται για επαγγελματική χρήση, αφαιρεί 197.000 δρχ. από την τσέπη σας. Προσφέρει εξαχρωμία, την ίδια ανάλυση με τα μικρότερα μοντέλα και δυνατότητα εκτύπωσης σε φύλλο μεγέθους Α3.



Η **Hewlett-Packard** είναι μία εταιρία με μακρά παράδοση στο χώρο και ευρεία γκάμα προϊόντων. Το μοντέλο χαμηλού κόστους της εταιρίας ονομάζεται **DeskJet 610C** και προσφέρει ικανοποιητική ταχύτητα αλλά μέτρια ποιότητα, κυρίως εξαιτίας της πολύ χαμηλής ανάλυσης που χρησιμοποιεί. Το κόστος του εντοπίζεται στις 32.000 δρχ. και προτείνεται μόνο στους χρήστες με πολύ περιορισμένα οικονομικά. Σημειώνουμε ότι η κατασκευάστρια αναφέρει ονομαστική ταχύτητα 4 σελ./λεπτό σε μαύρο και 1 σελ./λεπτό σε χρώμα. Η ανάλυση που χρησιμοποιεί εντοπίζεται σε 600x600 dpi για μαύρο και 600x300 dpi

για χρώμα. Προαιρετικά μπορεί να δεχτεί Photo cartridge για καλύτερη απόδοση των φωτογραφιών. Εάν είστε διατεθειμένοι να επενδύσετε 49.000 δρχ., τότε μπορείτε να αποκτήσετε το νέο μοντέλο **DeskJet 840C**, το οποίο προσφέρει εντυπωσιακή ποιότητα εκτύπωσης και υψηλή ταχύτητα. Τα παλαιότερα μοντέλα DeskJet 710C και DeskJet 815C που κυκλοφορούν ακόμα στην αγορά δεν προτείνονται όχι γιατί δεν προσφέρουν ανταγωνιστική απόδοση, αλλά διότι υποσκελίζονται σε δυνατότητες από τον DeskJet 840C, ο οποίος άλλωστε αποτελεί και τον αντικαταστάτη τους. Διατίθεται δε σε άκρως δελεαστική τιμή, οπότε συνιστά άριστη αγορά στην κατηγορία του και όχι μόνο. Η ονομαστική ταχύτητα ανέρχεται σε 8 σελ./λεπτό για εκτύπωση με μαύρο και 5 σελ./λεπτό για εκτύπωση με χρώμα. Η ανάλυσή του εντοπίζεται σε 600x600 dpi, αλλά φτάνει τα 600x1.200 dpi σε Photo paper και με τη συνδρομή της τεχνολογίας PhotoREt II. Επίσης, κορυφαίο από πλευράς κόστους/απόδοση είναι και το μοντέλο **DeskJet 880C**. Με κόστος περίπου 76.000 δρχ. έχετε στη διάθεσή σας πολύ υψηλή ποιότητα εκτύπωσης και ανάλογα υψηλή ταχύτητα. Η ονομαστική ταχύτητα εντοπίζεται στις 9 σελ./λεπτό για μαύρο και 6,5 σελ./λεπτό για χρώμα, ενώ η μέγιστη ανάλυση σε 600x600 dpi. Περνώντας στα ακριβότερα προϊόντα της Hewlett-Packard βρίσκουμε το μοντέλο **DeskJet 895CXi**. Το κόστος του είναι 93.000 δρχ., ενώ η απόδοση που προσφέρει είναι πολύ υψηλή σε κάθε τομέα. Με δυνατότητα εκτύπωσης 11 σελ./λεπτό σε μαύρο και 8,5 σελ./λεπτό σε χρώμα θα ικανοποιήσει κάθε ενδιαφερόμενο. Η ανάλυση βρίσκεται, για άλλη μία φορά, στα 600x600 dpi. Η σχετικά χαμηλή χρησιμοποιούμενη ανάλυση των ανωτέρω εκτυπωτών αντισταθμίζεται από μία σειρά τεχνολογιών που έχει αναπτύξει η HP, με κυριότερη τη PhotoREt II (ο DeskJet 610C βασίζεται στην απλή PhotoREt). Οι ασυμβίβαστοι, από την άλλη, θα πρέπει να στραφούν στο κορυφαίο μοντέλο **DeskJet 970Cxi**, το οποίο προσφέρει κορυφαία απόδοση σε φωτογραφία, κείμενο και γραφικά, καθώς και εκπληκτική ταχύτητα εκτύπωσης. Με κόστος 118.000 δρχ., είναι ίσως ο κορυφαίος "all-around" inkjet εκτυπωτής που θα βρείτε σήμερα στην αγορά. Η πραγματική ανάλυσή του παραμένει στα 600x600 dpi. Ωστόσο, η νεότερη τεχνολογία PhotoREt III, της οποίας κάνει χρήση ο εκτυπωτής, εγγυάται οπτικό αποτέλεσμα ανάλογο με ανάλυση 2.400x1.200 dpi κατά την εκτύπωση χρώματος, πάντα σύμφωνα με την κατασκευάστρια. Σημειώνουμε ότι η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης ανέρχεται στις 12 σελ./λεπτό για εκτύπωση με μαύρο και 10 σελ./λεπτό για εκτύπωση με χρώμα. Ο DeskJet 970 CXi μπορεί επίσης να τυπώσει και στις δύο σελίδες των φύλλων, χωρίς την παραμικρή παρέμβαση από το χρήστη κατά τη διάρκεια της εκτύπωσης. Ο τροφοδότης του συγκρατεί έως 150 φύλλα. Δύο νέα μοντέλα της HP από τη σειρά **PhotoSmart** έρχονται να προσθέσουν δυναμικά χαρακτηριστικά. Τα μοντέλα **P1000** και **P1100** ξεχωρίζουν αμφότερα για τη δυνατότητα υποδοχής κάρτας CompactFlash ή SmartMedia, με σκοπό την άμεση εκτύπωση φωτογραφιών από ψηφιακή φωτογραφική μηχανή δίχως τη χρήση υπολογιστή! Επίσης, μπορούν να μεταφέρουν ταχύτατα τις φωτογραφίες από τις προαναφερθείσες memory cards στον υπολογιστή, χάρη στην υποστήριξη του USB interface. Και τα δύο μοντέλα προσφέρουν ονομαστική ταχύτητα 12 σελ./λεπτό σε μαύρο και 10 σελ./λεπτό σε χρώμα. Χρησιμοποιούν επίσης την τεχνολογία PhotoREt III που συναντάμε και στον DeskJet 970CXi. Φυσικά, προσφέρουν εξαιρετική ποιότητα φωτογραφίας, αλλά διαθέτουν και το ανάλογο τίμημα. Το P1000 κοστίζει 112.000 δρχ., ενώ το P1100 ανεβαίνει στις 141.000 δρχ. Οι διαφορές ανάμεσα στα δύο μοντέλα εντοπίζονται στη δυνατότητα του P1100 για αυτόματη εκτύπωση και από τις δύο πλευρές των φύλλων, καθώς και στη δυνατότητα διασύνδεσης με δίκτυο μέσω προαιρετικού print server. Αξίζει να σημειωθεί ότι η μνήμη των δύο εκτυπωτών ανέρχεται στο εντυπωσιακό μέγεθος των 8MB. Η HP παράγει επίσης επαγγελματικούς εκτυπωτές με ικανότητα υποδοχής φύλλων μεγέθους A3. Το μοντέλο **DeskJet 1120C** αντιπροσωπεύει το "entry-level" προϊόν με κόστος 127.000 δρχ., το οποίο ωστόσο έχει σταματήσει να παράγεται. Με κόστος 174.000 δρχ. συναντάμε τον αντικαταστάτη του με την ονομασία **DeskJet 1220C**. Διαθέτει δυνατότητα εκτύπωσης 11 σελ./λεπτό σε μαύρο και 9,5 σελ./λεπτό σε χρώμα. Χρησιμοποιεί επίσης την τεχνολογία PhotoREt III και διαθέτει μνήμη 8MB για ταχύτερες εκτυπώσεις.







Η **Lexmark** είναι μία εταιρία με πολύ αξιόλογα προϊόντα στο ενεργητικό της, αν και δεν διαθέτει πληθώρα μοντέλων. Τρία είναι τα νέα μοντέλα της εταιρίας που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά: το χαμηλού κόστους **CJ-Z11**, το μεσαίου κόστους **CJ-Z31** και το υψηλού κόστους **CJ-Z51**. Και τα τρία προσφέρουν πολύ καλή σχέση τιμής προς απόδοση. Ο CJ-Z11 κοστίζει λιγότερες από 27.000 δρχ. και χρησιμοποιεί ανάλυση 1.200x1.200 dpi! Η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης εντοπίζεται σε 4 σελ./λεπτό για μαύρο και 2,5 σελ./λεπτό για έγχρωμο κείμενο. Ο τροφοδότης του δέχεται 100 φύλλα μεγέθους A4. Ο CJ-Z31 προσφέρει επίσης ανάλυση 1.200x1.200 dpi και ταχύτητα εκτύπωσης 8 σελ./λεπτό για μαύρο και 3,5 σελ./λεπτό για έγχρωμο κείμενο. Η τιμή του βρίσκεται στις 43.000 δρχ. Στην πράξη διαθέτει αρκετά καλύτερη ποιότητα εικόνας από το μικρότερο μοντέλο και σημαντικά υψηλότερη ταχύτητα. Το κορυφαίο μοντέλο CJ-Z51 προσφέρει κορυφαία ποιότητα εκτύπωσης για την κατηγορία του (ειδικά στις φωτογραφίες) και υψηλή ταχύτητα χάρη στο USB interface που ενσωματώνει. Η τιμή του ανέρχεται στις 72.000 δρχ. Η ανάλυση που χρησιμοποιεί είναι ίδια με των υπόλοιπων μοντέλων, ενώ η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης εντοπίζεται στις 10 σελ./λεπτό για μαύρο κείμενο και 5 σελ./λεπτό για έγχρωμο.

*Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.*

# USER POWER

**Πολλά και ποικίλα, φίλοι μου, τα περίεργα της ελληνικής πραγματικότητας. Ξεκινώντας από τα μεταφρασμένα manuals, θα περάσουμε στις χρεώσεις των περιβόητων ΕΠΑΚ και θα καταλήξουμε στους αντιπροσώπους και μεταπωλητές δημοφιλών πακέτων software. Μακρύ το ταξίδι μας αυτό το δεκαπενθήμερο, ώρα να το ξεκινήσουμε λοιπόν...**

**Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας**
**vantor@compupress.gr**

## MADE IN GREECE

Αρκετός καιρός έχει περάσει από τον Δεκέμβριο του 1997, όταν, στο τεύχος 90 του "PC Master" γράφαμε από αυτή τη στήλη για τα ελληνικά εγχειρίδια οδηγιών, επαινώντας τις εταιρίες που είχαν ξεκινήσει αυτή την πρωτοβουλία. Να όμως που, όπως φαίνεται, υπάρχουν μερικά προβλήματα στην όλη διαδικασία, τα οποία έχουν κυρίως να κάνουν με το χειρισμό της γλώσσας, όπως μας επισημαίνει στην επιστολή του ο αναγνώστης μας Ευθύμιος Αρβανιτίδης:

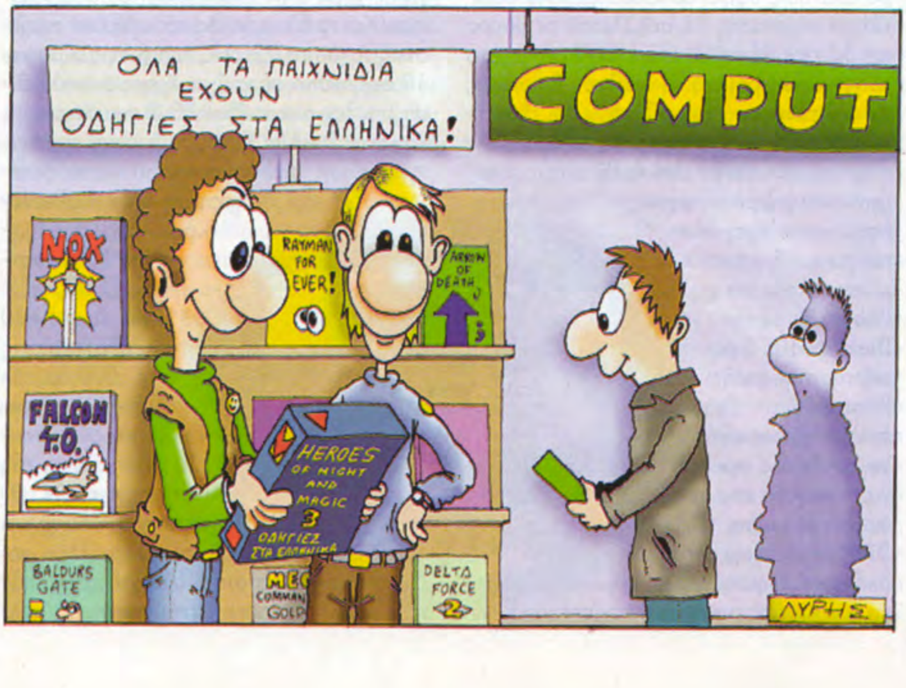
*"Αγαπητό 'PC Master',*

*Θα ήθελα πρώτα απ' όλα να σε συγχαρώ για την προσπάθεια που έχεις καταβάλει τα τελευταία χρόνια και για την πλούσια ύλη σου που όσο πάει και βελτιώνεται και ποσοτικά αλλά προπάντων ποιοτικά. Οντας αναγνώστης σου εδώ και 3-4 χρόνια πρέπει να ομολογήσω πως καταγράφεις με όσο το δυνατόν καλύτερο τρόπο τα γεγονότα γύρω από το χώρο του gaming που προσωπικά με ενδιαφέρει περισσότερο. Ετσι, πήρα το θάρρος να σου γράψω και εγώ για πρώτη φορά στο διάστημα αυτό για να εκφράσω τις απόψεις μου. Παραλείποντας το κομμάτι του καθιερωμένου 'γλειψίματος' περνάω κατευθείαν στο θέμα της επιστολής μου.*

*Το θέμα της επιστολής αυτής δεν θα είναι ούτε ο φίλτατος (καλά ντε, μη βαράτε!) B. Gates ούτε η πειρατεία, αλλά ούτε κάποια επιστολή προηγούμενου τεύχους. Θα ήθελα να αναφερθώ στο θέμα του εξελληνισμού ξένων τίτλων από διάφορες ελληνικές εταιρίες παραγωγής software.*

*Εδώ και περίπου ένα μήνα είμαι κάτοχος του καταπληκτικού -κατά τη γνώμη μου- Might & Magic VII της 3DO. Το παιχνίδι αυτό και συγκεκριμένα το manual έχει υποστεί ριζικές αλλαγές κατά τη γνώμη μου προς το χειρότερο.* ***Και ενώ ως game αυτό καθ' εαυτό είναι φοβερό, το manual του περιέχει άσχετες και δυσνόητες εκφράσεις,*** *οι οποίες δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να παρερμηνεύουν το πραγματικό νόημα. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν: a) Stealing = σουφρώνει, β) cast (spell) = ξεστομίζω, γ) eradicated = ξεριζωμένοι κ.ά.*

*Γνωρίζω πως ο εξελληνισμός αυτός συμβαίνει λόγω των χρηστών οι οποίοι δεν είναι γνώστες της αγγλικής, παρ' όλα αυτά είναι απαράδεκτος ο τρόπος με τον οποίο οι διάφορες ελληνικές εταιρίες software εκπληρώνουν μια τόσο δύσκολη αποστολή. Θα έπρεπε -κατά τη γνώμη μου- τα manuals των παιχνιδιών να παραμένουν όπως είναι αρχικά και να υφίστανται τον εξελληνισμό μόνο εφόσον τη διαδικασία αυτή αναλαμβάνει μία εταιρία αξιόπιστη, ικανή και με τα ανάλογα στελέχη να φέρουν εις πέρας μια τέτοια αποστολή (χωρίς να θέλω να θίξω τη Microstar, η οποία έκανε τον εξελληνισμό του manual του MM VII).*



*Ενα άλλο θέμα στο οποίο θα ήθελα να αναφερθώ έχοντας προσωπική εμπειρία είναι η είσοδος στο χώρο των ISDN γραμμών. Ηταν πριν από περίπου δύο μήνες όταν αποφάσισα και εγώ να εγκαταστήσω μια τέτοια γραμμή. Ολα πήγαιναν θαυμάσια, ώσπου ήρθε ο λογαριασμός τηλεφώνου.* ***Ε, δεν ήταν ούτε 100 ούτε 200 αλλά 356.000 δρχ.*** *Απίστευτο ίσως φαίνεται, είναι όμως αληθινός αριθμός. Βέβαια, ήταν λανθασμένος, αλλά τι τράβηξα μέχρι να το εξακριβώσω ένας Θεός το ξέρει. Στο κεντρικό site του provider μου, όπως οι περισσότεροι θα ξέρουν, και συγκεκριμένα στο Status, αναγράφεται ο αριθμός των ωρών που είσαι on-line καθώς και το ποσό που πρέπει να πληρώσεις σύμφωνα με την ΑΣΤΙΚΗ χρέωση. Ε, να λοιπόν που ο αριθμός για τις ISDN γραμμές είχε αλλάξει και υποτίθεται ότι μου είχαν στείλει λεπτομερές e-mail, στο οποίο αναφερόταν ανάμεσα στα άλλα ότι έπρεπε να αρχίσω να καλώ στον αριθμό που αναγραφόταν στο e-mail και όχι σε αυτόν που μου είχε δοθεί αρχικά. E-mail το οποίο δεν έλαβα ποτέ, άσχετα με τα λεγόμενα του provider. Ετσι, λοιπόν, ο καημένος πλήρωνα περίπου 4.256 δρχ. την ώρα καλώντας υπεραστικά όποτε συνδεόμουν στο Internet. Κατόπιν έμαθα ότι το σφάλμα δεν οφειλόταν αποκλειστικά στον provider αλλά και στο ειδικό modem της Intracom.*

*Keep up the good work!*
*Αρβανιτίδης Ευθύμιος"*




Φίλε Ευθύμη,

Θα συμφωνήσουμε μαζί σου στο σημείο που αναφέρεις πως είναι προτιμότερο να μη γίνονται καθόλου εξελληνισμοί, παρά να είναι πρόχειροι, με κακομεταφρασμένες εκφράσεις ή από ανθρώπους που δεν έχουν έρθει σε επαφή με το προϊόν που μεταφράζουν. Ειδικά με την ορολογία των παιχνιδιών γίνεται χαμός και μάλιστα χωρίς να υπάρχει λόγος, αφού ο αγοραστής δεν θα δει στο παιχνίδι μεταφρασμένα μενού αλλά μενού στα αγγλικά (πλην των ελαχίστων περιπτώσεων όπου έχει γίνει πλήρης εξελληνισμός). Οσο για το άλλο μεγάλο θέμα των ΕΠΑΚ που αναφέρεις στο γράμμα σου, πραγματικά εντοπίζεται πρόβλημα. Καμιά εγγύηση δεν υπάρχει για το αν η σύνδεση είναι όντως αστική, ή, όταν ο τοπικός κόμβος δεν λειτουργεί, σε έχει μεταφέρει αυτόματα σε κάποιον άλλο, με υπεραστική στην περίπτωση αυτή χρέωση. **Δυστυχώς, στην Ελλάδα η δυνατότητα άμεσου ελέγχου των τηλεφωνημάτων είναι ανύπαρκτη, αφού ο ΟΤΕ δεν εγκαθιστά οικιακούς μετρητές στους πελάτες του, με συνέπεια, όπως**

> **"Θα έπρεπε -κατά τη γνώμη μου- τα manuals των παιχνιδιών να παραμένουν όπως είναι αρχικά και να υφίστανται τον εξελληνισμό μόνο εφόσον τη διαδικασία αυτή αναλαμβάνει μία εταιρία αξιόπιστη, ικανή και με τα ανάλογα στελέχη να φέρουν εις πέρας μια τέτοια αποστολή."**

**έχω διαπιστώσει και από προσωπική μου εμπειρία, οι φουσκωμένοι λογαριασμοί να αποτελούν καθημερινό φαινόμενο.** Αν και στην επιστολή σου αναφέρεις το όνομα του provider σου, νομίζω πως δεν είναι σκόπιμο να το γράψουμε στη στήλη, αφού είναι ο τελευταίος που φταίει για τα όσα περιγράφεις ότι συνέβησαν. Πάλι καλά, πάντως, που δέχτηκαν τις εξηγήσεις σου στον ΟΤΕ και δεν σου ζήτησαν, όπως κατάλαβα, να πληρώσεις όλο το ποσόν. Μάλλον θα ευθύνεται η προεκλογική περίοδος...

Και θα σας αφήσουμε για αυτό το δεκαπενθήμερο με το e-mail του αγαπητού... Tasara:

*"Αγαπητό 'PC Master',*

*Συγχαρητήρια για το περιοδικό σου. Είναι το καλύτερο περιοδικό για PCs. Σε αγοράζω από το τεύχος 73 και δεν έχω χάσει κανένα από τότε. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Θα ήθελα να σου πω κάτι που ίσως να μην το γνωρίζεις (δεν το νομίζω βέβαια!). Πήγα σε ένα κατάστημα για PCs και ζήτησα το Dreamweaver 3.0. Η απάντηση ήταν: "Το Dreamweaver δεν εισάγεται στην Ελλάδα"!!! Ρώτησα και σε άλλα καταστήματα, αλλά η απάντηση ήταν η ίδια! Στο πρώτο κατάστημα μου πρότειναν το Front Page 2000 και το αγόρασα. Θα μου πείτε γιατί το αγόρασες και δεν δοκίμασες σε άλλα μαγαζιά να βρεις το Dreamweaver; Και εγώ σας απαντώ:* ***Γιατί σε όλα τα καταστήματα που έχω πάει, έξω από το νησί μου, κι αγοράζω κάτι, πάντα δεν δουλεύει ούτε στο δικό μου PC ούτε σε αυτό των φίλων μου κι όταν το στέλνω πίσω μου λένε πως σε αυτούς δουλεύει.*** *Ετσι κι εγώ δεν τους έχω εμπιστοσύνη. Είναι λοιπόν αλήθεια πως δεν εισάγεται ή φταίει το ότι μένω σε μια μικρή πόλη της επαρχίας (στο Αργοστόλι, στην Κεφαλονιά);*

*Δεν ελπίζω σε δημοσίευση αλλά σε απάντηση. Σας ευχαριστώ για το χρόνο που αφιερώσατε.*

*Φιλικά,*
*Tasaras"*

Φίλε μας,

Σίγουρα θα βρεις το Dreamweaver εάν ψάξεις σε καταστήματα της Αθήνας (δοκίμασε να πάρεις μερικά τηλέφωνα), ενώ σημειώνουμε πως μπορείς να το παραγγείλεις και on-line, αν διαθέτεις πρόσβαση στο Internet και πιστωτική κάρτα. Οσο για τη δικαιολογία "σ' εμάς δουλεύει" που χρησιμοποιούν πολλοί πωλητές, φυσικά δεν έχει και μεγάλη σημασία, αφού κάθε πρόγραμμα είναι υποχρεωμένο να λειτουργεί σε όλους τους υπολογιστές που διαθέτουν configuration συμβατό με τις ελάχιστες απαιτήσεις του, κι όχι μόνο στα PCs των... εκάστοτε καταστημάτων! Αν ξανασυναντήσεις παρόμοιο φαινόμενο, επικοινώνησε μαζί μας αναφέροντας συγκεκριμένα πρόσωπα και πράγματα, και θα κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας προκειμένου να ικανοποιηθείς.

## COMDEX GREECE; Τ' ΕΙΝ' ΤΟΥΤ';

**Για πρώτη φορά η φημισμένη έκθεση υπολογιστών Comdex άνοιξε τις πύλες της στην Ελλάδα. Οσοι δεν πήγατε απλώς χάσατε.**

Από τις 16 μέχρι τις 19 Μαρτίου πραγματοποιήθηκε για πρώτη φορά στην Ελλάδα η έκθεση Comdex, ιδιαίτερα γνωστή από την ομώνυμη έκθεση των ΗΠΑ, η οποία αντικατέστησε την Amtech, την έκθεση που διοργάνωνε μέχρι πέρυσι το Ελληνο-Αμερικανικό Επιμελητήριο. Και ευτυχώς δηλαδή, διότι η κατάσταση με την Amtech δεν πήγαινε άλλο. Κορυφαίες εταιρίες του χώρου της πληροφορικής ήταν αναγκασμένες να στριμώχνονται σε αμφιβόλου αισθητικής και μηδενικής ευελιξίας υπόγεια ξενοδοχείων, στα οποία δεν μπορούσαν να κάνουν και πολλά πράγματα, παρ' όλη την καλή θέληση που πιθανόν να είχαν.
Το πρόβλημα των "υπογείων" ήρθε να λύσει το ολοκαίνουριο εκθεσιακό κέντρο της Helexpo στο Μαρούσι, το οποίο μάλιστα εγκαινιάστηκε με την Comdex, ωστόσο και πάλι οι χώροι του αποδείχθηκαν "λίγοι". Μα, τι στο καλό, έναν στοιχειώδη προγραμματισμό δεν μπορούμε να κάνουμε ως λαός; Είναι δυνατόν ένα εκθεσιακό κέντρο με αξιώσεις να ασφυκτιά με την πρώτη έκθεση πληροφορικής που γίνεται στους χώρους του;
Διαβάστε να κουφαθείτε. Το νέο εκθεσιακό κέντρο προσφέρει τέσσερις ορόφους για περίπτερα εκθετών (υπάρχει ακόμα ένας όροφος για συνέδρια/παράλληλες εκδηλώσεις). Οι κακές γλώσσες λένε ότι το πρώτο από τα επίπεδα αυτά (το υπόγειο) δεν ήταν προγραμματισμένο να φιλοξενήσει περίπτερα, αλλά... αυτοκίνητα! Μάλιστα! Ηταν το γκαράζ του εκθεσιακού κέντρου! Βλέποντας ότι οι χώροι που είχαν δεν έφταναν ούτε για "ζήτω", οι υπεύθυνοι (;) της έκθεσης αποφάσισαν να μετατρέψουν το γκαράζ σε ακόμα ένα επίπεδο και το πρόσφεραν έναντι αδράς αμοιβής στους ενδιαφερόμενους εκθέτες. Δεν ξέρω αν αυτή η πληροφορία είναι αληθινή αλλά, αν είναι, αποτελεί ένα έξοχο παράδειγμα της προχειρότητας και της ανοργανωσιάς που μας διακρίνει. Ακόμα και να μην είναι έτσι όμως, δηλαδή ακόμα κι αν το υπόγειο ήταν πράγματι σχεδιασμένο να γίνει εκθεσιακός χώρος, ήταν φανερό ότι οι χώροι που πρόσφερε το ολοκαίνουριο εκθεσιακό κέντρο δεν ήταν αρκετοί. Φανταστείτε ότι, λόγω έλλειψης χώρου, ορισμένα περίπτερα εκθετών ήταν τοποθετημένα στους χώρους υποδοχής, στο "φουαγιέ". Για να μη μιλήσουμε για τους χώρους που είχαν διαθέσει για τους εκπροσώπους του Τύπου (τους ποιους;).
Τέλος πάντων. Αν εξαιρέσεις αυτό το θεματάκι, κατά τα άλλα η Comdex Greece ήταν μια έκθεση που άξιζε να επισκεφθεί κανείς. Θα μπορούσα να τη συγκρίνω μόνο με την Infosystem που γίνεται στο εκθεσιακό της Θεσσαλονίκης, αν και στην Comdex υπήρχαν πολύ περισσότερες "μεγάλες" εταιρίες. Θα μπορούσα ακόμα να πω ότι η Comdex θα μπορούσε να ήταν μια λιλιπούτεια CeBit - αν δεν υπήρχε τόσο μεγάλη διαφορά στο οργανωτικό μέρος των δύο εκθέσεων. Ομως τα περίπτερα ήταν εξίσου προσεγμένα και έδειχναν ότι είχαν γίνει έπειτα από πολλή μελέτη - και έξοδα. Αν μη τι άλλο, πολύ χάρηκα τη βόλτα μου στους, άνετους ομολογουμένως, διαδρόμους της Comdex (ίσως φταίει και το γεγονός ότι πήγα Πέμπτη πρωί - έμαθα ότι από την Παρασκευή και μετά έγινε Ο χαμός!).
Ολος ο καλός ο κόσμος ήταν εκεί: IBM, Microsoft, Hewlett-Packard, Compaq, Xerox, Sun, Apple, Sony, Canon, ΟΤΕ, Nokia, Siemens, Ericsson, Panafon, Telestet, Intracom, FORTHNet, Compulink, Cisco, SAP, IDEAL, InfoQuest, Motorola, Πουλιάδης & Συν., Silicon Graphics και πολλοί άλλοι. Σχεδόν όλοι είχαν κάτι καινούριο να δείξουν, κάτι που δεν είχε δει ποτέ πριν η ελληνική αγορά. Αυτό κι αν είναι επιτυχία! Σε παλαιότερες εποχές, όταν κάτι παρουσιαζόταν, για παράδειγμα, στη CeBit,

## ΟΙ ΕΠΙΣΤΟΛΕΣ ΣΑΣ

**Από το επόμενο τεύχος ξεκινά μια νέα πολιτική όσον αφορά στις επιστολές που στέλνετε για τη στήλη αυτή. Ποια; Master-έκπληξη!**

Είναι αλήθεια ότι οι περισσότερες από τις επιστολές που μου στέλνετε ανήκουν στην κατηγορία αυτών που θέλω πραγματικά να δημοσιεύσω, καθώς αποτελούν καταθέσεις απόψεων και παράπονα τα οποία επιθυμώ να ακουστούν. Διαβάζοντας όμως τα τελευταία "Μεταξύ μας" είδα ότι το έχω παρακάνει πια, μετατρέποντας τη στήλη αυτή σε στήλη αλληλογραφίας. Για την πορεία αυτή της στήλης άκουσα τα "εξ αμάξης" από διάφορους φίλους και γνωστούς (γι' αυτό είναι άλλωστε οι φίλοι) και είδα πως έχουν δίκιο, τελικά. Τι μέλλει γενέσθαι θα το ανακαλύψετε στο επόμενο τεύχος. Πάντως, και για να μην ανησυχείτε, σας δηλώνω ότι οι επιστολές δεν πρόκειται να λείψουν. Ιδού η απόδειξη:

*"Αγαπητό περιοδικό,*
*Είμαι ένας 19χρονος μαθητής(;) Λυκείου, φανατικός αναγνώστης σου, και δράττομαι της ευκαιρίας να σου γράψω για να μοιραστώ μαζί σου κάποιες σκέψεις μου. Σε αυτό το σημείο πρέπει να σου πω ότι η ενασχόλησή μου με το PC, είναι χομπίστικη, γι' αυτό θα παρακαλούσα τα γραφόμενά μου να μη ληφθούν τοις μετρητοίς από κάποιους ειδήμονες.*
*Πρωταρχικά, θα ήθελα να αναφερθώ στο τετριμμένο πια θέμα της πειρατείας, που τόσο έχει απασχολήσει αυτή τη στήλη. Πιστεύω ότι όλοι, πλην ελάχιστων εξαιρέσεων, έχουμε υποκύψει κάποια στιγμή στο δέλεαρ ενός πειρατικού παιχνιδιού/εφαρμογής. Με αυτό δεν επικροτώ την τακτική αυτή, που είναι καθαρά κλοπή του μόχθου του άλλου, αλλά απευθύνομαι σε εκείνους που κραυγάζουν κατά της πειρατείας, κατακεφαλίζοντας όσους αγοράζουν αντίγραφα.*
*Εντάξει, ρε παιδιά, καλή η ηθικολογία και τα περί πνευματικής ιδιοκτησίας, αλλά ας έρθουμε και λίγο στη θέση του μέσου ατόμου, προγραμματιστή, φοιτητή κ.λπ. Δε το παίζω Μάρθα Βούρτση, αλλά κάπως έτσι έχουν τα πράγματα. Αλλωστε τα πειρατικά προμοτάρονται έτσι (καταστήματα, γνωστοί και πολλά άλλα που τα ξέρετε), ώστε τα αυθεντικά έχουν καταντήσει είδος προς εξαφάνιση.*
*Συνεχίζοντας, θα ήθελα να θίξω το θέμα του Internet στην Ελλάδα. Μπορεί κατά γενική ομολογία να έχει κάνει βήματα προόδου, αλλά συνεχίζει να κινείται πολύ χαμηλά. Πού να πρωτοαναφερθώ, στους αδιάφορους ISPs, στις dial-up συνδέσεις που πρέπει να κάνεις βουντού για να συνδεθείς ή στο περίφημο ISDN που πραγματοποιεί τα μισά από όσα υπόσχεται. Υπάρχει βέβαια και το δωρεάν, τι δωρεάν δηλαδή, με μια μπάρα νααα (με το συμπάθιο!), με διαφημίσεις μέσα στα μούτρα μας. Οπως και να 'χει, φαίνεται ότι το έχουν παραξεφτιλίσει το θέμα, αφού τώρα πια η σύνδεση έχει καταντήσει ανέφικτη με τους συγκεκριμένους*

περνούσε τουλάχιστον ένας χρόνος για να το δούμε στην Ελλάδα. Τώρα είδαμε και πρωτότυπα από τα οποία υπήρχαν ελάχιστα κομμάτια σ' ολόκληρο τον κόσμο!
Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων πρωτοτύπων ήταν το e-easy της Compaq, ένας νέος προσωπικός υπολογιστής που πολύ θα χαρούμε να τον πάρουμε στα χέρια μας, το "σκυλάκι" (καθώς και άλλα gadget-άκια) της Sony, αυτό το φοβερό ρομποτάκι για το οποίο είχα διαβάσει άπειρα αλλά δεν το είχα δει ποτέ, το iPaq, επίσης της Compaq, το οποίο έκανε φοβερή εντύπωση τόσο για το design του όσο και για τη φημολογούμενη "χώμα" τιμή του, και το equium 2000 της Toshiba, το οποίο είναι ένα σύστημα υψηλής αισθητικής (πρέπει να το δείτε για να με καταλάβετε) αλλά και υψηλών βαλαντίων (φημολογείται ότι φθάνει το ενάμισι - και μη με ρωτήσετε "ενάμισι τι;").
Ποιο από τα προαναφερόμενα μου γυάλισε περισσότερο; Μμμ... Δύσκολο να σας πω. Θα έλεγα το Toshiba, αλλά είναι πολύ ακριβό. Το iPaq; Πολύ ενδιαφέρουσα περίπτωση, σίγουρα πράγματα. Φουτουριστικός σχεδιασμός, πληκτρολόγιο κάτσε-καλά, δυνατός επεξεργαστής... Ναι, ίσως. E-easy της Compaq; Σίγουρα ναι! Δεν ξέρω όμως ούτε πότε θα έρθει στην Ελλάδα, ούτε καν το επίπεδο τιμής στο οποίο θα πουλιέται. Αν μου πούνε, για παράδειγμα, κάτω από 500, τότε θα πάρω... τέσσερα! Anyway, όλα αυτά αποτελούν απλώς εικασίες, διότι ναι μεν τα είδα, ναι μεν ξέρω τι μπορώ να περιμένω από αυτά, αλλά καλό θα ήταν να γίνει πρώτα κι ένα τεστάκι για να δούμε πραγματικά πού βαδίζει κάθε μηχάνημα. "Γουρούνι στο σακί" θα πάρουμε; Δεν λέει.
"Εντάξει, βρε master" θα μου πείτε "μας έπεισες ότι πήγες στην έκθεση και σου άρεσε. Ποιο ήταν όμως το στίγμα της, πού απευθυνόταν, βρε αδερφέ;" Πφφ! Σιγά την ερώτηση! Καμιά πιο δύσκολη δεν έχετε να μου κάνετε; Σ' αυτό μπορεί να σας απαντήσει και η κόρη του Πατρίκου μόλις καταφέρει να αρθρώσει την πρώτη της ξένη λέξη: Internet! (Προσωπικά πιστεύω ότι η πρώτη της ξένη λέξη θα είναι "PC Master", αλλά πάλι ποτέ δεν μπορείς να είσαι σίγουρος. Με τέτοιον πατέρα...)
Λέγαμε για το Internet. Κυρίαρχο στην Comdex σε όλες του τις φάσεις: Ηλεκτρονικό εμπόριο, σελίδες κατά παραγγελία, routers, Windows 2000, servers με 3.890.903,3 επεξεργαστές, Windows 2000, ηλεκτρονικές συναλλαγές, portals, Secure Servers, Windows 2000, fail safe συστήματα, RAID, Windows 2000, WAP, αλλά και συνδρομές Internet και μισθωμένα κυκλώματα και Windows 2000.
Αχ, τη βλέπω τη δουλειά. Δεν τη γλιτώνω την ISDN σύνδεση...

*παροχείς. Τέλος πάντων, εγώ θα συνεχίζω να δίνω ένα μηνιάτικο στον ΟΤΕ, γιατί σε τελική ανάλυση το Internet είναι μεγάλος εθισμός.*
*Επειτα από αυτό, θα ήθελα να μιλήσω λίγο και για τα (δυσ)λειτουργικά συστήματα και κυρίως για τα Windows 98, αφού αυτά φιλοξενούνται στο σκληρό μου. Τα εγκατέστησα προ 7 μηνών και έκτοτε έχουν υποστεί καθημερινή χρήση, ακόμα και από μικρότερης ηλικίας και εμπειρίας άτομα, παραμένοντας χωρίς προβλήματα και σταθερά ως λειτουργικό. Μάλιστα, εμένα τον απλό χρήστη, λίγες φορές με έχουν φέρει σε δύσκολη θέση, και στις περισσότερες αντεπεξήλθα με επιτυχία. Με το έτερο λειτουργικό, το Linux, λίγο ασχολήθηκα και το αποτέλεσμα ήταν μάλλον απογοητευτικό. Δεν ξέρω αν έφταιγε το επίπεδο το δικό μου ή το επίπεδο δυσκολίας του πιγκουίνου, ή ακόμα το εύκολο μονοπάτι που μας έχει συνηθίσει η Microsoft με τα προϊόντα της. Πάντως, το Linux είναι για λίγους και ας μου επιτραπεί η έκφραση, μαζοχιστές όσον αφορά στο χώρο των υπολογιστών.*
*Τελειώνοντας (επιτέλους!), να πω και για την ανεπίτρεπτη αντιμετώπιση του ζητήματος 'πληροφορική' από το σχολείο, με ανίδεους καθηγητές, προϊστορικούς υπολογιστές και γενικά μια κατάσταση άρπα κόλλα. Είχα την τύχη να διδαχτώ κάποια στοιχειώδη στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση (λέγε με ιδιωτικό), αλλά στα μετέπειτα χρόνια το μάθημα της πληροφορικής θύμιζε περισσότερο την 'ώρα του παιδιού'.*
*Αυτά είχα να γράψω. Δεν ξέρω πώς ακούγομαι, αλλά έτσι τα ένιωθα και έτσι τα έγραψα.*

*Ευελπιστώ σε δημοσίευση ή τουλάχιστον σε απάντηση.*
*Φιλικά*
*Μ. Σκαρβελάκης"*

# ΜΕΤΟΧΕΣ ΚΑΙ... ΓΥΝΑΙΚΕΣ

**Εκ πρώτης όψεως, οι γυναίκες καμία σχέση δεν έχουν με τις μετοχές του χρηματιστηρίου. Εκ δευτέρας όμως...**

Ένα πολύ έξυπνο αλλά κομμάτι μισογύνικο φαξάκι έπεσε τις προάλλες στα χέρια μου, μέσω ενός τρίτου, ο οποίος μάλιστα μου το παρέδωσε περιχαρής, οπλισμένος με συνωμοτικό βλέμμα και πονηρό μειδίαμα στα χείλη, σαν να μου έλεγε "καταλαβαινόμαστε εμείς οι δύο". Δεν ξέρω αν αυτός κατάλαβε τα ίδια πράγματα που κατάλαβα κι εγώ, ωστόσο μετά την ανάγνωση του εν λόγω φαξ ένα μειδίαμα άνθισε και στα δικά μου χείλη, το οποίο θα μπορούσες να πεις συνωμοτικό, ενώ τα μάτια μου στένεψαν σε ένα βλέμμα που θα μπορούσες να θεωρήσεις πονηρό.
Τι έλεγε λοιπόν αυτό το φαξ; Να κάτι τέτοια: Αναρωτηθήκατε ποτέ αν είναι καλύτερα να έχει κανείς γυναίκες ή μετοχές; Αν ναι, ιδού δέκα λόγοι για τους οποίους θα πρέπει να προτιμήσετε τις... μετοχές!

- Μπορείς να έχεις όσες σου αρέσουν.
- Τις πουλάς και τις αγοράζεις όποτε θέλεις.
- Δεν έχουν μητέρες (κι εσύ πεθερές), εκτός αν πρόκειται για θυγατρικές εταιρίες.
- Κατά κανόνα, άμα τις κρατήσεις για καιρό, θα σου βγει σε καλό.
- Μπορεί ακόμα και νωρίς το πρωί να είναι ελκυστικές.
- Πόσες φορές έχει έρθει γυναίκα να σου πει: "Από τις 8 του μήνα θα έχεις άλλη μία σαν και μένα τζάμπα στα χέρια σου";
- Τις παίρνεις σήμερα και μπορείς να τις πληρώσεις σε δύο μέρες.
- Αν τις θέλει κι άλλος, μπορείς να βγεις κερδισμένος κι εσύ.
- Κανένας δεν πουλάει 300 γυναίκες για να πάρει δαχτυλίδι σε μια μετοχή.
- Αν τα "ακουμπάς" σε μια μετοχή, αποκαλείσαι επενδυτής, ενώ σε μια γυναίκα, μα...ας!

Βέβαια, μετά τις τελευταίες εξελίξεις στη Σοφοκλέους, με εκατοντάδες ανθρώπους να κλαίνε τα χαμένα τους λεφτάκια και τη μοίρα τους, δεν ξέρω αν ο κύριος (ή κυρία, έτσι;) που έγραψε το συγκεκριμένο πόνημα έχει ακόμα την ίδια γνώμη. Για πολλούς, αποδείχθηκε ότι η γυναίκα είναι πολύ πιο συμφέρουσα από τη μετοχή - από οικονομικής απόψεως τουλάχιστον. Αλλά, στερνή μου γνώση να σ' είχα πρώτα...

***Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).***

**Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής**
*lost@otenet.gr*

# ΤΕΧΝΗ Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ;
## Δημιουργία & computer art



**Η τέχνη έβλεπε πάντα με καχυποψία τη νέα τεχνολογία. Κι αυτό είναι φυσικό, αν σκεφτεί κανείς ότι η τεχνολογία δεν ενδιαφέρεται για την τέχνη, παρά μόνο για την αναπαραγωγή της (τυπογραφία, φωτογραφία κ.λπ.). Η τεχνολογία όμως έδωσε στις μέρες μας την ευκαιρία για τη δημιουργία ενός νέου είδους τέχνης: της computer art.**

Μπορεί η τέχνη να συμβαδίσει με την τεχνολογία ή μήπως στην τεχνολογική εποχή μας η τέχνη (σε κάθε μορφή της) δεν έχει καμία θέση; Το ερώτημα αυτό είναι σίγουρο ότι το βρίσκουμε μπροστά μας καθημερινά, όσοι τουλάχιστον έχουμε κάποιο ενδιαφέρον για την τέχνη. Και προτού αρχίσετε να με χλευάζετε ("τι μας λέει αυτός", "βγάλτε έξω το ψώνιο!" και άλλα τέτοια), εξηγούμαι: Οταν μιλάμε για την τέχνη δεν είμαστε υποχρεωμένοι να αναφερόμαστε μόνο στα μεγαλεπήβολα αριστουργήματα της ιστορίας, τα οποία μερικές φορές (όχι πάντα) απαιτούν ειδικές γνώσεις και ωριμότητα για να τα προσεγγίσει κάποιος. Κατά την προσωπική μου άποψη, τέχνη είναι και η μουσική των Led Zeppelin και οι στίχοι των Paradise Lost, για να αναφερθώ σε κάποια παραδείγματα που και εμπορικά είναι και σχετικά δημοφιλή. Εξάλλου, κινηματογράφος ποιότητας δεν είναι μόνο ο Αγγελόπουλος (για κάποιους δεν είναι "ποιότητας", έτσι κι αλλιώς), είναι και το "Καζίνο" του Σκορτσέζε και το "Pulp Fiction" του Ταραντίνο. Συνεπώς, όταν μιλάω για τέχνη μην τρομάζετε. Είμαι σίγουρος ότι ο καθένας μπορεί να βρει ένα ποίημα, ένα μυθιστόρημα ή έναν πίνακα ζωγραφικής που να τον συγκινεί, ακόμη και αν δεν έχει διαβάσει τίποτε άλλο στη ζωή του.

### ΤΕΧΝΗ ΣΤΟ INTERNET

Οι "ηλεκτρονικές" αγοραπωλησίες βιβλίων και εικαστικών έργων τέχνης (πίνακες, γλυπτά) είναι ήδη μία πραγματικότητα στον "παγκόσμιο ιστό". Η πολύ "πιασάρικη" ιδέα του Ελληνοαμερικανού Jeff Bezos, ιδιοκτήτη του μεγαλύτερου on-line βιβλιοπωλείου Amazon, ήταν εξαιρετικά διορατική για την εποχή της. Γι' αυτό σήμερα το Amazon.com αποτελεί μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες "ηλεκτρονικού εμπορίου". Πρόκειται για μια νέα "μόδα", η οποία δεν είναι και τόσο μόδα, με την αθώα έννοια, αφού πρόκειται για μια ολόκληρη φιλοσοφία: τη φιλοσοφία του "καταναλωτισμού". Η αγορά του Internet δεν είναι ούτε τοπικά ούτε χρονικά περιορισμένη, δεν γνωρίζει σύνορα ούτε μέρα και νύχτα, γνωρίζει μόνο τη συνεχή κατανάλωση προϊόντων, χωρίς διαφοροποιήσεις. Οπως έχουν γίνει πλέον τα πράγματα, μπορεί κάποιος να αγοράσει μαζί ένα περίφημο γλυπτό, έναν φούρνο μικροκυμάτων και το πιο κακόγουστο προϊόν για το σαλόνι του "μοντέρνου" σπιτιού.

Αν για κάτι μπορεί να κατηγορηθεί το Διαδίκτυο, είναι για αυτήν την ισοπέδωση που επιβάλλει και η οποία -όπως γνωρίζετε- είναι αποτέλεσμα της ίδιας της τεχνολογίας του. Τίποτα στον κυβερνοχώρο δεν μπορεί να θεωρηθεί ότι έχει κάποια (αισθητική έστω) αξία μεγαλύτερη από τα άλλα: Τα πάντα βρίσκονται τοποθετημένα στους ίδιους χώρους, αποτελούν δηλαδή μόνο κομμάτια πληροφορίας προς διανομή και πώληση. Σε πολλές ιστοσελίδες που έχουν φτιάξει διάφοροι "τύποι" για να προβάλλουν τους εαυτούς τους θα βρείτε εικόνες από τους αγαπημένους τους πίνακες ή κομμάτια από βιβλία που τους αρέσουν. Αν αυτά τα έργα τα αποκόψουμε από το πλαίσιό τους, δηλαδή από την εποχή που δημιουργήθηκαν και τον καλλιτέχνη που τα δημιούργησε, τότε χάνουμε όλη την ουσία και μεταδίδουμε άχρηστες, αποσπασματικές και επιφανειακές γνώσεις. Μπορεί η διάσταση αυτή του Internet να είναι απελευθερωτική από τις διάφορες "αυθεντίες" και τους "δασκάλους", οι οποίοι μας λένε τι πρέπει να μας αρέσει για να είμαστε "κουλτουριάρηδες" ή "in", δεν πρέπει όμως να τα ισοπεδώνουμε όλα.

Το Internet, όμως, αποτελεί ισχυρό πόλο έλξης για τις εταιρίες που επιθυμούν την ανάπτυξη των πωλήσεών τους σε παγκόσμιο επίπεδο και από αυτήν την τάση δεν θα μπορούσαν να λείπουν και οι εταιρίες που διακινούν





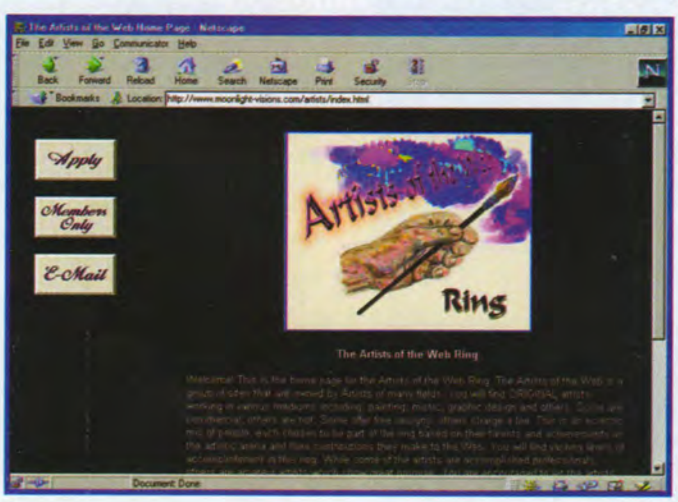

έργα τέχνης. Από τις αρχές της χρονιάς site στο Internet διατηρεί ο οίκος Sotheby's (www.sothebys.com), ο οποίος είναι από τους μεγαλύτερους οίκους δημοπρασιών στον κόσμο. Το γεγονός αυτό είναι ενδεικτικό της νέας εποχής, στην οποία έχουμε ήδη μπει. Για να καταλάβετε πόσο σημαντική είναι αυτή η εξέλιξη, αρκεί να πούμε ότι ο εν λόγω οίκος ιδρύθηκε το 1744 στο Λονδίνο με αρχικό προσανατολισμό στη διακίνηση βιβλίων και αργότερα (19ος αιώνας) προχώρησε στην ενασχόληση με όλα τα είδη της τέχνης. Πρόκειται, δηλαδή, για μία από τις πιο παραδοσιακές εκπροσώπους εταιριών που βρίσκονται πλέον στο Διαδίκτυο. Από την άλλη πλευρά, και ο οίκος Kristie's, δηλαδή ο έτερος βασικός πόλος της παγκόσμιας αγοράς έργων τέχνης και δημοπρασιών, θα έχει μάλλον ανεβάσει το δικό του site στο Internet όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Η τέχνη, λοιπόν, έχει μπει σε μια εντελώς διαφορετική φάση.

Είναι σαφές ότι αυτή η φάση δεν μπορεί ακόμη να δείξει όλες τις συνέπειές της. Μπορούμε, όμως, να διατυπώσουμε κάποιες σκέψεις, οι οποίες προκύπτουν άμεσα. Πρώτα και κύρια, αυτό που χάνεται όταν η τέχνη διακινείται και συνεπώς γίνεται γνωστή μέσω του Internet είναι η υλικότητα των έργων. Οταν μιλάει κάποιος για εικαστικά έργα τέχνης, δηλαδή για τους ζωγραφικούς πίνακες και τα γλυπτά, πρέπει να έχει πάντα υπόψη του ότι μιλάει για έργα που έχουν υλική υπόσταση, είναι δηλαδή αντικείμενα τα οποία μπορεί να δει, να αγγίξει (αν τον αφήσουν!) και να μυρίσει. Δεν είναι φωτογραφίες, δεν είναι ηλεκτρονικές πληροφορίες δομημένες σε bits και bytes. Οσες φωτογραφίες και αν δει κανείς από τη Μόνα Λίζα του Ντα Βίντσι (μέχρι και στα σοκολατάκια βρίσκεται) δεν πρόκειται ποτέ να έχει πλήρη εικόνα τού τι είναι αυτό το έργο τέχνης, πώς ακριβώς είναι τα χρώματά του και ποιο είναι το μέγεθός του (πόσοι γνωρίζουν ότι το σπουδαίο αυτό έργο έχει διαστάσεις 77x53 εκατοστά;). Από την άλλη πλευρά, καθώς οι περισσότεροι από εμάς δεν μπορούν να πάνε στο Λούβρο ή σε τόσα άλλα μουσεία του κόσμου και έτσι να γνωρίσουν από κοντά τους "θησαυρούς" των άλλων πολιτισμών, το Δίκτυο προσφέρει μια πολύ καλή ευκαιρία να μεταφερθεί κάποιος νοερά σε όλους αυτούς τους χώρους και να δει τα εκθέματα, έστω και σε φωτογραφία. Από αυτήν την άποψη το Internet είναι ένας ελεύθερος χώρος για την τέχνη και τη γνώση και ο καθένας μπορεί να τη γνωρίσει, ανεξαρτήτως καταγωγής και δυνατότητας ταξιδιού. Υπάρχουν ακόμη διάφορα sites που έχουν φτιάξει πολιτιστικοί σύλλογοι ή και απλοί χρήστες, τα οποία είναι αφιερωμένα σε κάποιον καλλιτέχνη και προσφέρουν πληθώρα πληροφοριών για τη ζωή και το έργο του, καθώς και φωτογραφικό και άλλο υλικό. Ενα πολύ καλοφτιαγμένο παράδειγμα είναι ένα site αφιερωμένο στον Salvador Dali. Μέσα από τις σελίδες αυτές ο χρήστης μπορεί να γνωρίσει διεξοδικά τον Ισπανό σουρεαλιστή ζωγράφο και να δει τα περισσότερα από τα έργα του.

## Η ΑΝΕΞΑΡΤΗΣΙΑ ΤΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗ

Για το σύγχρονο καλλιτέχνη και δημιουργό το Internet θα μπορούσε να αποτελέσει χώρο ελεύθερης έκφρασης και άμεσης επικοινωνίας με το κοινό. Στο συμβατικό κόσμο ένας καλλιτέχνης, για να εκθέσει τα έργα του ή να δημοσιεύσει τα κείμενά του, είναι αναγκασμένος να περάσει μέσα από ειδικούς θεσμούς που του επιτρέπουν αυτήν την έκφραση. Ο ζωγράφος και ο γλύπτης οφείλουν να βρουν μια γκαλερί, η οποία θα δεχτεί να εκθέσει τα έργα τους, για να μπορέσουν να επικοινωνήσουν με το κοινό. Ο συγγραφέας και ο ποιητής πρέπει να βρουν εκδοτικό οίκο να αναλάβει το κόστος και την υποχρέωση της έκδοσης των κειμένων τους. Ο μουσικός (για να μην ξεχνάμε και αυτή την τόσο σπουδαία μορφή τέχνης) πρέπει να περάσει μέσα από το κατεστημένο των δισκογραφικών εταιριών για να κυκλοφορήσει και να ακουστεί η μουσική του. Ολοι αυτοί οι τρόποι έκθεσης των έργων τέχνης αναγκάζουν πολλούς καλλιτέχνες να δημιουργούν με βάση το τι θα αρέσει στο κοινό ή (στη χειρότερη περίπτωση) στους γκαλερίστες και τους κριτικούς. Ετσι, το έργο τους βιάζεται κατ' εξακολούθηση και, τελικά, δεν μεταδίδεται αυτό που ήθελαν να εκφράσουν οι καλλιτέχνες, αλλά κάτι άλλο.

Στο πλαίσιο αυτό, το παγκόσμιο Διαδίκτυο μπορεί να δώσει μια διαφορετική διέξοδο στους καλλιτέχνες που δεν μπορούν



να έχουν πρόσβαση (για χίλιους-δυο λόγους, τους οποίους δεν έχει σημασία να αναφέρουμε εδώ) στα συμβατικά κανάλια επικοινωνίας. Η έκθεση έργων τέχνης μπορεί να γίνει πολύ εύκολα και απλά στο Internet και το κοινό μπορεί πλέον να είναι πολύ μεγαλύτερο από τους περιορισμένους επισκέπτες μιας γκαλερί ή τους αναγνώστες ενός εντύπου. Μάλιστα, οι καλλιτέχνες μπορούν να διαπραγματεύονται μόνοι τους και απευθείας με το χρήστη την πώληση των έργων τους. Στο χώρο της μουσικής, όπως έχουμε ξαναγράψει, το MP3 έχει καταργήσει τα παλαιότερα προβλήματα μεταφοράς ηχητικών αρχείων μέσω του Internet. Τώρα κάθε μουσικός μπορεί να παράγει ο ίδιος τη μουσική του και να τη δώσει τζάμπα ή επί πληρωμή στους επίδοξους ακροατές του. Ο συγγραφέας είναι προφανές ότι στο Διαδίκτυο έχει απόλυτη ελευθερία κινήσεων, μπορεί να δημοσιεύσει τις απόψεις του και τα λογοτεχνικά κείμενά του, χωρίς κανέναν περιορισμό. Ενα καθεστώς ιδιαίτερης ανεξαρτησίας από οποιοδήποτε πρόσωπο ή θεσμό δημιουργείται, προάγοντας την καλλιτεχνική έκφραση του καθένα.




Η αισιόδοξη αυτή προοπτική δεν πρέπει να μας αποπροσανατολίζει από τα προβλήματα και τους κινδύνους που κρύβει. Τα βασικότερα προβλήματα είναι φυσικά η απίθανη λογοκλοπή και η αποσπασματικότητα που παρατηρούνται στο Internet. Τα κείμενα και τα έργα μπορούν να γίνονται αντικείμενα κλοπής, χωρίς πρόβλημα και χωρίς να είναι δυνατός κάποιος έλεγχος. Η αλλοίωσή τους, εξάλλου, μπορεί να αποβεί καθοριστική. Σκεφτείτε κάποιος να πάρει τη Μόνα Λίζα, να την παραμορφώσει και να ισχυριστεί ότι ο Ντα Βίντσι την είχε δημιουργήσει έτσι. Ισως κάποιοι άνθρωποι στον πλανήτη να θεωρήσουν ότι έτσι έχουν τα πράγματα (άνθρωποι, δηλαδή, από μια άλλη κουλτούρα, εκτός της δυτικής). Και εντάξει, η Μόνα Λίζα είναι ένα πολύ γνωστό και δημοφιλές έργο τέχνης. Φανταστείτε, όμως, τι μπορεί να συμβεί με τα πιο παραγνωρισμένα έργα, που δεν είναι και τόσο γνωστά σε όλους. Για να μη μιλήσω για τα κείμενα, όπου εκεί μπορούν να γίνουν (και γίνονται) όργια. Εξάλλου, τίποτα δεν είναι πιο άσχημο για τη γνώση από τα "famous quotes" και τα αποσπάσματα από βιβλία που απαντώνται συχνά στο Internet. Πρόκειται, όπως μπορείτε να καταλάβετε, για την αποθέωση της ημιμάθειας. Σαν να σου λέει κάποιος: "μη διαβάσεις όλο το βιβλίο, σου έχω εδώ μόνο τα πιο σημαντικά κομμάτια!". Ο,τι είναι για μένα σημαντικό, όμως, μπορεί να είναι για εσάς άχρηστο - και το αντίθετο.

## COMPUTER ART

Θα ολοκληρώσω αυτές τις σκέψεις γύρω από την τέχνη με ένα βασικό θέμα που δεν τυγχάνει και πολλής προσοχής: την τέχνη που δημιουργούν οι υπολογιστές. Δεν εννοώ την "τέχνη" που θα μπορούσαν να παράγουν οι

μηχανές μόνες τους, αλλά τα έργα τέχνης που δημιουργούνται με τη βοήθεια της μηχανής. Η "computer art" και η "cyber art" είναι έννοιες που θα συναντάμε όλο και πιο συχνά στο εξής. Πρόκειται για την 11η τέχνη, όπως θέλουν να την ονομάζουν οι εκπρόσωποι της cyber art.

Θα ήταν μεγάλο σφάλμα να συγκρίνουμε αυτές τις μορφές τέχνης με τις πιο παραδοσιακές. Οπως δεν μπορούμε να συγκρίνουμε τον κινηματογράφο με το θέατρο, έτσι δεν μπορούμε να συγκρίνουμε έναν ζωγραφικό πίνακα με μια εικόνα που έχει παραχθεί από υπολογιστή. Το ζήτημα είναι πόσο ο δημιουργός είναι αυθεντικός, πόσο αληθινός δηλαδή, και πόση προσωπική εργασία και κόπο έχει καταβάλει για να βγει το τελικό αποτέλεσμα. Κατά την προσωπική μου άποψη, τα τοπία και οι εικόνες του Riven είναι εξαιρετικά δείγματα αυτής της τέχνης. Αν δοκιμάζαμε να τα συγκρίνουμε με έργα των μεγάλων ζωγράφων της ιστορίας, τότε θα μας φαινόταν πολύ δύσκολη η σύγκριση. Γι' αυτό και πρέπει να τα βλέπουμε ξεχωριστά.

Μάλιστα, εντός της computer art υπάρχουν διαφοροποιήσεις όσον αφορά στην καλλιτεχνική αξία ενός έργου. Για παράδειγμα, ηλεκτρονική μουσική μπορεί κάποιος να δημιουργήσει πολύ εύκολα και πολύ απλά με κάποιο πρόγραμμα, το οποίο αυτόματα θα συνδυάσει δυο-τρεις νότες με έναν ρυθμό και θα φτιάξει μια "μουσική σούπα" για να... χτυπιούνται οι θαμώνες των rave clubs. Ομως μπορεί κάποιος να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες της ηλεκτρονικής επεξεργασίας και να δημιουργήσει πρωτότυπες μελωδίες και ρυθμούς, χρησιμοποιώντας διάφορες ενορχηστρώσεις και ειδικά εφέ. Για να δημιουργηθεί κάτι καλό, θα χρειαστεί να διαθέσει περισσότερο χρόνο και να κοπιάσει ακόμα πιό πολύ απ' ό,τι ο "συνάδελφός" του, που θέλει να φτιάξει γρήγορα γρήγορα μια εμπορική, εύπεπτη και απλή μουσικούλα.



Με άλλα λόγια, μπορεί τα μέσα να αλλάζουν και οι νέες τεχνολογίες να ανοίγουν νέους ορίζοντες στην τέχνη, όμως τα βασικά συστατικά που ένα έργο οφείλει να περιλαμβάνει για να έχει κάποια αξία παραμένουν αναλλοίωτα. Χωρίς πρωτοτυπία, κόπο, γνώσεις και φυσικά ταλέντο, δεν μπορείς να δημιουργήσεις κάτι δικό σου και άξιο λόγου, ακόμη και αν έχεις το καλύτερο πρόγραμμα και τον πιο δυνατό υπολογιστή. Το καλύτερο που μπορείς να κάνεις είναι μια φθηνή και κακόγουστη αντιγραφή των άλλων ή των έτοιμων μοτίβων του προγράμματος. Η κατάθεση ψυχής και σκέψης που απαιτεί κάθε έργο (ακόμη και αν πρόκειται να γίνει εικόνα σε παιχνίδι υπολογιστή) είναι προϋπόθεση που δεν μπορεί να λείπει από την computer art, γιατί τότε δεν θα είναι τέχνη, αλλά "κατασκευή". Βέβαια, το σκηνικό είναι ακόμη παρθένο και οι δουλειές που παρουσιάζονται μάλλον πρώιμες, όμως με τον καιρό θα ξεκαθαρίζουν τα καλύτερα δείγματα των νέων αυτών μορφών τέχνης. PC

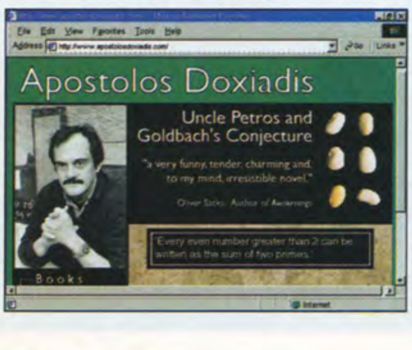
**Πλούσια είναι τα περιεχόμενα της στήλης και γι' αυτό το δεκαπενθήμερο, αφού περιλαμβάνουν σημαντικές ειδήσεις από το χώρο του διαστήματος, της γενετικής, της φύσης, της τεχνολογίας, ακόμα και του βιβλίου, που έχει μάλιστα και την τιμητική του. Ας μη χρονοτριβούμε, όμως, αφού έχουμε να παρουσιάσουμε ουκ ολίγα θέματα που αξίζουν της προσοχής σας.**

# 1.000.000 δολάρια περιμένουν τους... επίδοξους μαθηματικούς!

Οι περισσότεροι από σας θα θυμάστε τον Απόστολο Δοξιάδη από τη γνωστή ιστορία της δικαστικής του διένεξης με την ηθοποιό Βάσια Παναγοπούλου. Αυτό που ίσως δεν γνωρίζετε είναι πως ο σκηνοθέτης του "Τεριρέμ" έχει και συγγραφικές ανησυχίες. Ετσι, πριν από μερικές ημέρες, παρουσίασε το καινούριο του έργο, το βιβλίο "Ο Θείος Πέτρος και η Υπόθεση του Goldbach", μία νουβέλα βασισμένη σε ένα μαθηματικό θεώρημα που διατύπωσε για πρώτη φορά ο Goldbach το 1742, σε μία επιστολή του προς τον μεγάλο Ελβετό μαθηματικό Leonard Euler, και το οποίο δεν έχει αποδειχθεί μέχρι σήμερα. Τι υποστηρίζει, λοιπόν, το θεώρημα αυτό; Πολύ απλά πως "κάθε άρτιος αριθμός μεγαλύτερος του 2 είναι το άθροισμα δύο πρώτων αριθμών".

**Πριν από μερικές ημέρες, ο Απόστολος Δοξιάδης παρουσίασε το καινούριο του έργο, το βιβλίο "Ο Θείος Πέτρος και η Υπόθεση του Goldbach", μία νουβέλα βασισμένη σε ένα μαθηματικό θεώρημα που δεν έχει αποδειχθεί μέχρι σήμερα.**

Αν και κανένας δεν έχει ανακαλύψει έναν άρτιο αριθμό που να μην ικανοποιεί το θεώρημα του Goldbach, εντούτοις η πλήρης μαθηματική απόδειξή του δεν έχει βρεθεί ακόμα, κάτι που δίνει την αφορμή στον κεντρικό χαρακτήρα του βιβλίου, τον "Θείο Πέτρο", να αφιερώσει τη ζωή του στην ανακάλυψή της. Η νουβέλα του Απόστολου Δοξιάδη, εκτός από την ελληνική έκδοσή της (Εκδόσεις "Καστανιώτη"), έχει μεταφραστεί και κυκλοφορεί στην αγγλική και αμερικανική αγορά από γνωστούς οίκους, οι οποίοι προέβησαν σε μία εντυπωσιακή χειρονομία: Προσφέρουν 1.000.000 δολάρια στον πρώτο που θα καταφέρει να αποδείξει το θεώρημα μέχρι το 2004! Σημειώνουμε βέβαια πως, αν ανήκετε στους επίδοξους λύτες, μη βιαστείτε να βάλετε κάτω τα μολύβια σας και να αρχίσετε τους υπολογισμούς ελπίζοντας να γίνετε πλούσιοι, διότι ο διαγωνισμός ισχύει -προς το παρόν τουλάχιστον- μόνο για τους κατοίκους της Βρετανίας και των ΗΠΑ. Πάντως, δεν παύει να αποτελεί μία εντυπωσιακή ενέργεια, η οποία μάλιστα σχετίζεται άμεσα με τη χώρα μας λόγω του συγγραφέα. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.apostolosdoxiadis.com που φιλοξενεί τη homepage του Απόστολου Δοξιάδη. Αν τυχόν προσπαθήσετε, έστω και μόνο για τη δόξα, να λύσετε ένα πρόβλημα που αντέχει εδώ και τρεις αιώνες, σας ευχόμαστε ολόψυχα... καλό κουράγιο!




# Και το Οσκαρ κερδίζει ο... Γαλιλαίος!

Τα κινηματογραφικά Οσκαρ ανακοινώθηκαν πρόσφατα (θα διαβάσετε άλλωστε σχετικά και στη νέα μας στήλη "Cinemaster"). Πόσοι, όμως, από εσάς γνωρίζετε για την ύπαρξη των... διαστημικών Οσκαρ; Κι όμως, κάτι αντίστοιχο όντως υπάρχει με την επωνυμία "Nelson P. Jackson Aerospace Award" και απονέμεται στην αποστολή που κατάφερε να συμβάλει αποφασιστικότερα στον τομέα των πλανητικών εξερευνήσεων. Φετινός νικητής του βραβείου ανακηρύχθηκε ο Γαλιλαίος, το διαστημόπλοιο που εκτοξεύθηκε το 1989 και που από το 1995 μέχρι σήμερα εξερευνά τον Δία και τους δορυφόρους του, προσφέροντας πολύτιμες υπηρεσίες στην επιστήμη με τις ανακαλύψεις, τις μετρήσεις και τις φωτογραφίες του. Χαρακτηριστικό μάλιστα είναι το γεγονός πως η βασική αποστολή του Γαλιλαίου έχει ολοκληρωθεί εδώ και τρία χρόνια, αλλά παρατάθηκε δύο φορές, μια και η προσφορά της αποστολής υπήρξε ιδιαίτερα αξιοσημείωτη. Οπως θα γνωρίζετε όσοι παρακολουθείτε τακτικά τη στήλη μας, ίσως η μεγαλύτερη συνεισφορά του στη διαστημική έρευνα έχει να κάνει με τη μελέτη της Ευρώπης και την αναζήτηση στοιχείων που συνηγορούν στην άποψη ότι ο δορυφόρος αυτός του Δία φιλοξενεί κάτω από το έδαφός του έναν υπόγειο ωκεανό, όπου πιθανολογείται πως ζουν οργανισμοί πρωταρχικής μορφής. The Oscar goes to Galileo, λοιπόν, και μάλιστα όχι μόνον ως επιβράβευση για το παρελθόν, αλλά και ως παρακαταθήκη για το μέλλον που είναι πάντοτε μπροστά και μας περιμένει να το επισκεφθούμε...

**Φετινός νικητής των "Διαστημικών Οσκαρ" ανακηρύχθηκε ο Γαλιλαίος, το διαστημόπλοιο που από το 1995 μέχρι σήμερα εξερευνά τον Δία και τους δορυφόρους του, προσφέροντας πολύτιμες υπηρεσίες στην επιστήμη με τις ανακαλύψεις του.**



# Το ηλεκτρονικό έγκλημα χτυπά... ένα βιβλίο!

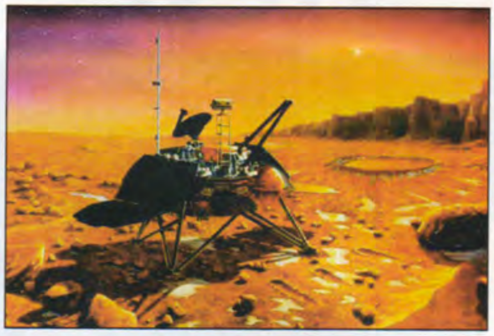
Αίσθηση προκάλεσε σε ολόκληρο τον πλανήτη η απόφαση του πασίγνωστου συγγραφέα Stephen King να κυκλοφορήσει το τελευταίο βιβλίο του "Riding the Bullet" αποκλειστικά και μόνο σε ηλεκτρονική μορφή!
Συγκεκριμένα, οι ενδιαφερόμενοι συνδέονται μέσω του Internet στη σελίδα κάποιου εκδοτικού οίκου που αντιπροσωπεύει το βιβλίο (στην Ελλάδα μπορεί κάποιος να το προμηθευτεί από το site των εκδόσεων "Anubis") και, αφού δώσουν τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας τους και συμπληρώσουν τη σχετική φόρμα, κατεβάζουν το βιβλίο στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή τους,



**Αίσθηση προκάλεσε σε ολόκληρο τον πλανήτη η απόφαση του πασίγνωστου συγγραφέα Stephen King να κυκλοφορήσει το τελευταίο βιβλίο του "Riding the Bullet" αποκλειστικά και μόνο σε ηλεκτρονική μορφή!**




έχοντας πληρώσει μόνον 2,50 δολάρια, ποσό δηλαδή πολλαπλάσια μικρότερο από το συνηθισμένο κόστος ενός βιβλίου διεθνώς καταξιωμένου συγγραφέα. Να, όμως, που αυτή η πρωτοποριακή προσπάθεια δεν μπόρεσε να ξεφύγει από τους αδηφάγους hackers που... καραδοκούν στη γωνία. Κάποιοι, λοιπόν, κατάφεραν να σπάσουν την κρυπτογράφηση του Glassbook, μίας από τις πάμπολλες εταιρίες ηλεκτρονικής διακίνησης βιβλίων που έχουν ξεφυτρώσει τα τελευταία χρόνια στο Internet, και να μοιράσουν παράνομα αντίγραφά του, το πλήθος των οποίων δεν έχει ακόμα διευκρινιστεί.
Το Glassbook αναγκάστηκε μάλιστα, μετά το περιστατικό αυτό, να πάρει πρόσθετα μέτρα ασφάλειας, αυξάνοντας τα στάνταρ κρυπτογράφησης που χρησιμοποιεί από τα 40 στα 64 bits, επίπεδο που απαιτεί πλέον ειδικό software για να καταστεί δυνατή η αγορά βιβλίων και από κράτη εκτός των ΗΠΑ, αφού οι αμερικανικοί νόμοι είναι ιδιαίτερα αυστηροί σε αυτό το σημείο. Κι όλα αυτά, για μια... χούφτα δολάρια!



# Mars Polar Lander: Τι συνέβη τελικά;

Το πόρισμα για τη γνωστή υπόθεση της εξαφάνισης του Mars Polar Lander, του διαστημοπλοίου της NASA που χάθηκε από τις συσκευές του Κέντρου Ελέγχου τον περασμένο Δεκέμβριο, δόθηκε τελικά πριν από μερικές ημέρες στη δημοσιότητα από την επιτροπή που ερευνούσε τα αίτια του ατυχούς αυτού περιστατικού. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με το πόρισμα, καθώς τα τρία μηχανικά "πόδια" του διαστημοπλοίου άνοιγαν προκειμένου να ξεκινήσει η διαδικασία της προσεδάφισης στον Κόκκινο Πλανήτη, ένα bug στο software οδήγησε στην εκτέλεση μίας λανθασμένης εντολής από τον κεντρικό υπολογιστή του Mars Polar Lander που έκανε το σκάφος να "νομίσει" ότι έχει ήδη προσεδαφιστεί και κατά συνέπεια πρέπει να κλείσει αυτόματα τις μηχανές του! Ετσι, η φιλόδοξη αποστολή της NASA συνετρίβη πραγματοποιώντας ελεύθερη πτώση στο έδαφος του Αρη με ταχύτητα 80 χλμ. την ώρα!
Στο μεταξύ, όπως αναμενόταν, η NASA ανακοίνωσε επίσημα την ακύρωση της αποστολής Mars Surveyor

**Η φιλόδοξη αποστολή της NASA συνετρίβη πραγματοποιώντας ελεύθερη πτώση στο έδαφος του Αρη με ταχύτητα 80 χλμ. την ώρα!**

2001, μετά τη διαδικασία οριστικής επανεξέτασης όλων των αποστολών προς τον Αρη που ξεκίνησε ως αποτέλεσμα των τελευταίων αποτυχιών. Πιθανολογείται πως το επόμενο διαστημόπλοιο που θα προσεδαφιστεί στον Κόκκινο Πλανήτη θα ξεκινήσει τελικά δύο χρόνια αργότερα, δηλαδή το 2003, ενώ ανοικτό παραμένει το θέμα της χρηματοδότησης των αποκαλούμενων "Mars projects", μια και υπολογίζεται πως αυτή είναι μέχρι σήμερα κατά 30% χαμηλότερη από τον προϋπολογισμό που πραγματικά απαιτείται προκειμένου να αποφευχθούν κατασκευαστικές ατέλειες καθώς και προβλήματα ή παραλείψεις στο software και το hardware. Η εξερεύνηση του διαστήματος δεν σηκώνει τις οικονομικές περικοπές!



# Ανθρωπος του Νεάντερταλ: Είμαστε απόγονοί του;

Μέχρι τώρα όλοι πιστεύαμε πως ο σημερινός άνθρωπος αποτελεί τη φυσική μετεξέλιξη του ανθρώπου του Νεάντερταλ. Να όμως που νέα δεδομένα, τα οποία προέκυψαν από την εξέταση του DNA που βρέθηκε σε κόκαλα ηλικίας... 29.000 ετών, άρχισαν να ρίχνουν σκιές αμφιβολίας στη διαπίστωση αυτή που αποτελούσε "κοινό τόπο".

Συγκεκριμένα, οι ερευνητές συνέκριναν το DNA από έναν σκελετό που βρέθηκε πρόσφατα σε μια σπηλιά στη ρωσική οροσειρά του Καυκάσου με αυτό ενός παλιότερου δείγματος η ανακάλυψη του οποίου χρονολογείται από το 1997 και είχε γίνει στη Γερμανία. Αν και τα δύο δείγματα, που ανήκαν στον άνθρωπο του Νεάντερταλ, διέφεραν μεταξύ τους μόλις κατά 3,5%, αποδείχθηκε τελικά πως διαφέρουν κατά 7%, διπλάσιο δηλαδή ποσοστό, από το DNA των σύγχρονων ανθρώπων.

Αν τα αποτελέσματα των ερευνών, στις οποίες συμμετείχαν επιστήμονες από τη Σκωτία, τις ΗΠΑ, τη Ρωσία και τη Σουηδία, επιβεβαιωθούν και διασταυρωθούν,

**Ολα συνηγορούν στο ότι ο 21ος αιώνας θα μας επιφυλάξει αρκετές εκπλήξεις στον τομέα της γενετικής, αφού δεν πρέπει να ξεχνάμε και την τεράστια πρόοδο -αν και κάποιοι μιλούν για οπισθοδρόμηση- στην κλωνοποίηση...**

θα μιλάμε για μια πραγματική επανάσταση στα όσα σήμερα γνωρίζουμε για την εξέλιξη του είδους μας, αφού κάτι τέτοιο θα σημαίνει πως δεν έχει περάσει γενετικό υλικό από τους Νεαντερτάλιους στους σημερινούς ανθρώπους, αλλά ουσιαστικά έχουμε να κάνουμε με δύο διαφορετικά είδη που απλώς συνυπήρχαν σε μία συγκεκριμένη ιστορική περίοδο. Οπως και να 'χει, πάντως, όλα συνηγορούν στο ότι ο 21ος αιώνας θα μας επιφυλάξει αρκετές εκπλήξεις στον τομέα της γενετικής, αφού δεν πρέπει να ξεχνάμε και την τεράστια πρόοδο (αν και κάποιοι μιλούν για οπισθοδρόμηση) στην κλωνοποίηση...



# Ηφαίστειο απειλεί την Ιαπωνία

Οι απανωτές εκρήξεις του ηφαιστείου Usu στο νησί Hokkaido της Βόρειας Ιαπωνίας, τρεις στη σειρά, έχουν δημιουργήσει ένα κλίμα πανικού τις τελευταίες εβδομάδες στη χώρα του ανατέλλοντος ηλίου. Το ηφαίστειο ενεργοποιήθηκε ύστερα από σιγή 22 ολόκληρων χρόνων και η απειλή μαζικών καταστροφών από τη λάβα οδήγησε σε εκκενώσεις μεγάλων περιοχών γύρω από τους κρατήρες, οι οποίες είχαν ως αποτέλεσμα περί τα 15.000 άτομα να αφήσουν τα σπίτια τους, βρίσκοντας στέγη σε διάφορα δημόσια κτίρια στα πιο απομακρυσμένα τμήματα του νησιού. Η τελευταία καταστροφική ηφαιστειακή έκρηξη στην Ιαπωνία είχε συμβεί το 1991, όταν 43 άνθρωποι βρήκαν τραγικό θάνατο στο νότιο τμήμα της χώρας, από την οργή του ηφαιστείου Fugen.

**Το ηφαίστειο Usu ενεργοποιήθηκε ύστερα από σιγή 22 ολόκληρων χρόνων και η απειλή μαζικών καταστροφών από τη λάβα οδήγησε σε εκκενώσεις μεγάλων περιοχών γύρω από τους κρατήρες.**

Οι επιστήμονες ανησυχούν ιδιαίτερα και από τη σεισμική δραστηριότητα που παρατηρήθηκε ως συνέπεια των πρόσφατων ηφαιστειακών εκρήξεων, μια και δημιουργήθηκαν μεγάλα ρήγματα, ενώ πολλοί από τους ερευνητές φοβούνται ως πιθανή μια νέα έκρηξη πολλαπλάσιας ισχύος, που θα ήταν δυνατό να εξαφανίσει ολόκληρη την περιοχή. Η φύση δείχνει να είναι οργισμένη τον τελευταίο καιρό στον πλανήτη μας και, εδώ που τα λέμε, μάλλον δεν έχει άδικο...

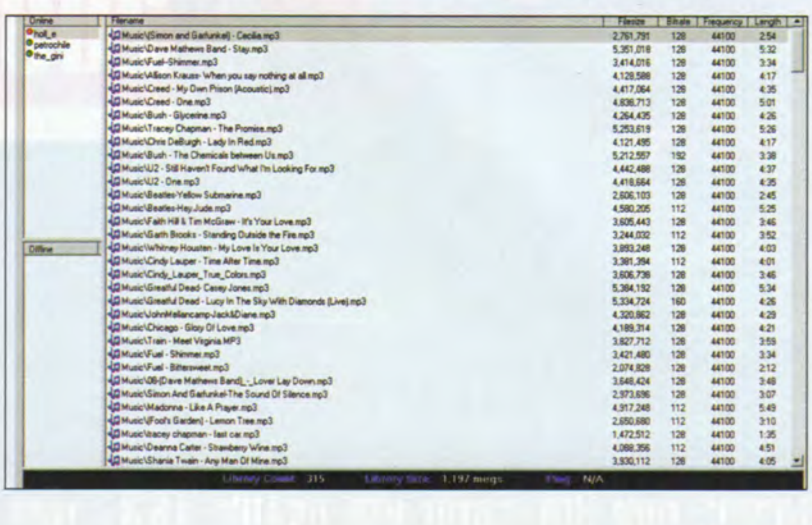


# Napster: θα καταφέρει να επιβιώσει;

Οπως έχουμε επανειλημμένα γράψει στα τελευταία τεύχη του περιοδικού, οι δισκογραφικές εταιρίες στις ΗΠΑ έχουν εξαπολύσει ένα μεγάλο κυνηγητό ενάντια στην εξάπλωση του MP3 format, το οποίο θεωρούν ότι πλήττει άμεσα τα οικονομικά τους συμφέροντα. Ετσι, μετά το γνωστό site mp3.com, σειρά έχει το Napster, το πρόγραμμα στο οποίο ήδη έχουμε αναφερθεί, αφιερώνοντάς του μάλιστα ένα άρθρο από τη στήλη "Do it Yourself", και το

**Η Ενωση Δισκογραφικών Εταιριών των ΗΠΑ μήνυσε την κατασκευάστρια εταιρία του Napster, υποστηρίζοντας πως η συγκεκριμένη εφαρμογή ενθαρρύνει τους χρήστες να ανταλλάσσουν μουσικά κομμάτια που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.**

οποίο επιτρέπει στους χρήστες του να συνδεθούν σε ειδικούς servers και στη συνέχεια να ανταλλάξουν μεταξύ τους αρχεία mp3. Η Ενωση Δισκογραφικών Εταιριών των ΗΠΑ, λοιπόν, μήνυσε την κατασκευάστρια εταιρία του προγράμματος Napster Inc., υποστηρίζοντας πως η συγκεκριμένη εφαρμογή ενθαρρύνει τους χρήστες να ανταλλάσσουν μουσικά κομμάτια που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα, χωρίς να διαθέτουν τη σχετική άδεια. Αυτό που βέβαια φοβούνται περισσότερο είναι πως είναι δυνατό να εμφανιστούν σύντομα δεκάδες κλώνοι του Napster, οπότε η κατάσταση θα είναι δύσκολο να ελεγχθεί. Ηδη ένας τέτοιος κλώνος, η Gnutella, για την οποία γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος (συμπεριλαμβάνουμε αυτό το δεκαπενθήμερο τις πρώτες εκδόσεις της στο δεύτερο συνοδευτικό μας CD, στην ενότητα extras, ώστε να δείτε και μόνοι σας περί τίνος πρόκειται), κίνησε αμέσως το ενδιαφέρον της AOL, στην οποία ανήκει η κατασκευάστρια εταιρία Nullsoft, κλείνοντας αμέσως το project. Τα πράγματα βέβαια δεν έμειναν εκεί, η Gnutella βρήκε ένα νέο "σπίτι" (http://gnutella.nerdherd.net) και όλα δείχνουν πως η εξέλιξή της θα συνεχιστεί, έστω και κάτω από διαφορετική "προστασία". Σημαντικό είναι το γεγονός πως η Gnutella δεν χρειάζεται καν server, αλλά επιτρέπει την απευθείας επικοινωνία ανάμεσα στους χρήστες της που επιθυμούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους και να ανταλλάξουν τα mp3 αρχεία τους, οπότε ο έλεγχος, όπως καταλαβαίνετε, είναι πρακτικά αδύνατος. Ραγδαίες αναμένονται λοιπόν οι εξελίξεις στο χώρο του mp3 τους αμέσως επόμενους μήνες, αφού το ζήτημα είναι λεπτό, υπάρχουν αρκετά νομικά κενά και, βέβαια, μεγάλα αντικρουόμενα συμφέροντα ανάμεσα σε μία από τις πιο ισχυρές βιομηχανίες του πλανήτη και μία νέα που δειλά-δειλά αναπτύσσεται και απειλεί ισορροπίες δεκαετιών. Και ο νοών νοείτω...




# Μειώνεται το στρώμα του όζοντος



Οι επιστήμονες κρούουν τον κώδωνα του κινδύνου, αφού το στρώμα του όζοντος πάνω από την Αρκτική συνεχίζει να μειώνεται, αυξάνοντας τις πιθανότητες κρουσμάτων καρκίνου του δέρματος στους κατοίκους της Βόρειας Ευρώπης. Οι τελευταίες διεθνείς έρευνες, τις οποίες χρηματοδότησε η Ευρωπαϊκή Ενωση, δείχνουν μείωση του όζοντος στη στρατόσφαιρα της Αρκτικής που φτάνει ακόμα και στο 60%, ενώ τα αντίστοιχα επίπεδα πέρυσι δεν ξεπερνούσαν το 45%. Το μόνο ενθαρρυντικό στοιχείο είναι πως δεν βρέθηκε τρύπα στο στρώμα του όζοντος, όπως είχε συμβεί το 1985, ωστόσο η μείωση του απαραίτητου για την προστασία μας από τις βλαβερές ηλιακές ακτινοβολίες στρώματος χαρακτηρίζεται πλέον ιδιαίτερα ανησυχητική.

Ενας επιπλέον προβληματισμός δημιουργείται από

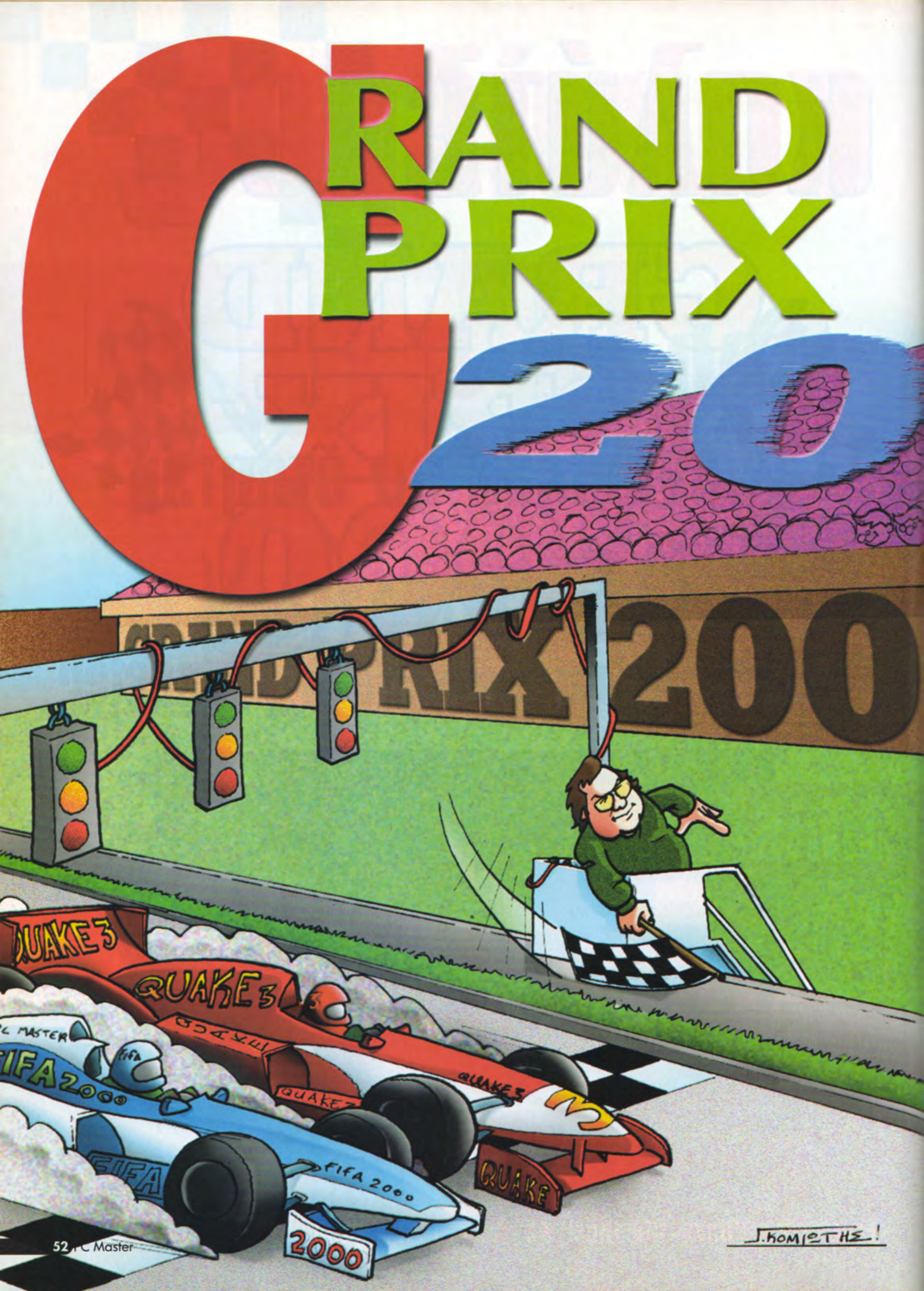
**Οι τελευταίες διεθνείς έρευνες, τις οποίες χρηματοδότησε η Ευρωπαϊκή Ενωση, δείχνουν μείωση του όζοντος στη στρατόσφαιρα της Αρκτικής που φτάνει ακόμα και στο 60%...**

τη διαπίστωση ότι η ανεπάρκεια του όζοντος συνεχίζει να υφίσταται, με αυξανόμενους μάλιστα ρυθμούς, παρά την εκστρατεία που ξεκίνησε για τον περιορισμό των προϊόντων που χρησιμοποιούν χημικές ουσίες, οι οποίες επηρεάζουν τη συγκέντρωσή του στη στρατόσφαιρα, και η οποία επισφραγίστηκε με το πρωτόκολλο του Μόντρεαλ το 1989. Δυστυχώς, φαίνεται πως καθυστερήσαμε πολύ να καταλάβουμε τις συνέπειες της ανεξέλεγκτης βιομηχανικής



ανάπτυξης και δεν θα αργήσει ο καιρός που θα πληρώσουμε, ακόμα κι όσοι δεν φταίμε, ένα πολύ βαρύ τίμημα για την αμέλεια των λίγων αλλά ισχυρών του κόσμου. Ας ελπίσουμε πως, έστω και την ύστατη στιγμή, κάποιοι θα προβληματιστούν περισσότερο...

# GRAND PRIX 20



# Η ώρα της μεγάλης αναμέτρησης πλησιάζει!

**Φίλοι μου, αρχίζουμε πια να μετράμε ημέρες, καθώς απέμεινε λιγότερο από ένας μήνας για να δοθεί η εκκίνηση του τέταρτου μεγάλου Grand Prix των games που, όπως και τα τρία προηγούμενα, διοργανώνει το αγαπημένο σας "PC Master". Ωρα, λοιπόν, να μάθουν οι νεότεροι και να θυμηθούν οι παλιοί τι εστί Grand Prix, αλλά και να ενημερωθείτε όλοι σας για όσα πρέπει να γνωρίζετε προκειμένου να περάσετε τρεις ξένοιαστες και αξέχαστες ημέρες γεμάτες παιχνίδι και διασκέδαση!**

**Του Βαγγέλη Κράτσα**
**vantor@compupress.gr**

Ο θεσμός των Grand Prix έχει ιστορία δυόμισι χρόνων. Από τον Νοέμβριο του 1997, όταν για πρώτη φορά εκατοντάδες gamers από ολόκληρη την Ελλάδα διαγωνίστηκαν για το μεγάλο έπαθλο του 1.000.000 δρχ., μέχρι σήμερα μπορεί να άλλαξαν πολλά, όχι όμως το κέφι και η ζωντάνια που πάντοτε διακρίνουν τους gamers. Αυτά παρέμειναν ίδια και απαράλλαχτα όσο νερό κι αν κύλησε στο αυλάκι του χρόνου, κάτι που εξάλλου διαπιστώναμε κάθε φορά που διοργανώναμε ένα Grand Prix. Η αλήθεια είναι πως πέρασε αρκετός καιρός από την τελευταία συνάντησή μας, τον Νοέμβριο του 1998, όταν γιορτάζαμε και την ιστορική στιγμή των 100 τευχών του "PC Master". Στο διάστημα αυτό δεν μείνατε με σταυρωμένα τα χέρια: Εκατοντάδες επιστολές, e-mails και μηνύματα στο on-line forum του περιοδικού μας κατέφθαναν συνεχώς, ζητώντας πιεστικά τη διοργάνωση ενός νέου Grand Prix. Οπως καταλαβαίνετε, δεν ήταν δυνατόν να σας χαλάσουμε το χατίρι κι έτσι η επιθυμία σας έγινε πραγματικότητα: **Από τις 12 έως και τις 14 Μαΐου, λοιπόν, ανανεώνουμε το ραντεβού μας στο Grand Prix 2000 που, όπως έχετε ήδη ενημερωθεί από καταχωρίσεις στα προηγούμενα τεύχη του "PC Master", αυτή τη φορά θα λάβει χώρα στο ξενοδοχείο "Royal Olympic" (Αθ. Διάκου 28-32, Αθήνα, τηλ.: 9226411), αίθουσα "Congress Hall", ενώ τα παιχνίδια, στα οποία θα γίνει ο... χαμός, είναι τα Quake 3 και FIFA 2000.**

## ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Προτού ξεκινήσουμε να σας αναφέρουμε τα διαδικαστικά του Grand Prix 2000, ας θυμηθούμε για λίγο τι είχε συμβεί στις τρεις προηγούμενες διοργανώσεις.

## GRAND PRIX 1

Χρόνος: 22 και 23 Νοεμβρίου 1997, Τόπος: Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών. Το πρώτο Grand Prix των games στα Red Alert και Quake ήταν πλέον γεγονός! Γράφαμε τότε χαρακτηριστικά από τη στήλη του GameNet στο "PC Master": "Προτού ακόμη το Εκθεσιακό Κέντρο ανοίξει τις πύλες του, στους γύρω δρόμους γινόταν το αδιαχώρητο, αφού εκατοντάδες νέα παιδιά είχαν συγκεντρωθεί περιμένοντας να δουν τοιχοκολλημένο το πρόγραμμα και τους τελικούς όρους του τουρνουά. Η προσέλευση του κοινού έφθασε στο αποκορύφωμά της κατά τη διάρκεια των δύο τελικών, οπότε η αίθουσα κατακλύστηκε από θεατές που 'ζούσαν' κάθε στιγμή των αγώνων, ξεσπώντας συχνά σε αυθόρμητα χειροκροτήματα προς τους παίκτες που πραγματοποιούσαν κάποια εντυπωσιακή ενέργεια." ("PC Master", τεύχος 90, Δεκέμβριος 1997)



**Γιώργος Μπαράς, 1ος νικητής Grand Prix 1 (Red Alert)**

Ας θυμηθούμε όμως και τους πρώτους νικητές, που μοιράστηκαν 1.000.000 δρχ. σε μετρητά:

- **Quake:** Γιώργος Παναγιωτόπουλος
- **Red Alert:** Γιώργος Μπαράς



**Γιώργος Παναγιωτόπουλος, 1ος νικητής Grand Prix 1 (Quake)**

## GRAND PRIX 2

Ο ενθουσιασμός, μετά την επιτυχία του πρώτου Grand Prix, υπήρξε τεράστιος κι έτσι ο διάδοχός του δεν άργησε να... σκάσει μύτη: Το τριήμερο 24-26 Απριλίου 1998, η αίθουσα "Zeus" του ξενοδοχείου "Holiday Inn" σείστηκε από τον παλμό των χιλιάδων gamers που προσήλθαν για να συμμετάσχουν είτε ως παίκτες είτε απλά ως θεατές, στο μεγάλο πανηγύρι που λε-



**Δημήτρης Μαρσέλος, 1ος νικητής Grand Prix 2 (Fifa 98).**

γόταν Grand Prix 2 και που εκείνη τη φορά διεξήχθη στα παιχνίδια FIFA 98 και Quake 2. Μάλιστα, το τεύχος Μαΐου 1998 του "PC Master", όπου καταγράφηκαν όλες οι λεπτομέρειες και τα παραλειπόμενα της διοργάνωσης, κυκλοφόρησε για πρώτη φορά με δώρο... την εφημερίδα του Grand Prix! Ενα απόσπασμα από όσα σας είχαμε γράψει τότε:

"Οι δύο τελικοί αποδείχθηκαν πράγματι ό,τι πιο έντονο και όμορφο έχουμε ζήσει σε παρόμοια εκδήλωση. Μοναδικές στιγμές που μόνο οι gamers μπορούν να προσφέρουν αλλά και να απολαύσουν, γεμάτες συγκινήσεις και εναλλαγές συναισθημάτων και με την αδρεναλίνη να ανεβαίνει σε δυσθεώρητα ύψη. Αν υπάρχει θεός του gaming, σίγουρα θα έμεινε απόλυτα ικανοποιημένος βλέποντας τους πιστούς του να βιώνουν μία μοναδική τελετουργία που σίγουρα δεν έχει προηγούμενο." ("PC Master", τεύχος 95, Μάιος 1998)

Αυτή τη φορά το 1.000.000 δρχ. σε μετρητά, που καθιερώθηκε ως το έπαθλο για τους πρώτους



**Κώστας Καρουζάκης, 1ος νικητής Grand Prix 2 (Quake 2).**

των πρώτων στα Grand Prix, μοιράστηκαν οι εξής:

- **FIFA 98:** Δημήτρης Μαρσέλος
- **Quake 2:** Κώστας Καρουζάκης

## GRAND PRIX 3

Το τρίτο Grand Prix δεν άργησε να γίνει πραγματικότητα: Στις 31 Οκτωβρίου και 1 Νοεμβρίου 1998 όλοι οι δρόμοι οδηγούσαν στη Δυτική Εκθεσιακή του Σταδίου Ειρήνης και Φιλίας, που φιλοξένησε αυτή τη φορά το Grand Prix μας. Starcraft και FIFA World Cup 98 τα δύο παιχνίδια όπου είχατε κληθεί να επιδείξετε τις ικανότητές σας. Οι μάχες υπήρξαν ιδιαίτερα σκληρές, αφού οι περισσότεροι ήρθατε... γερά προπονημένοι! "Δεκαέξι υπερσύγχρονοι υπολογιστές βρίσκονταν στη διάθεση όσων συμμετείχαν, ενώ δεν έλειψαν οι εκπλήξεις, όπως η δωρεάν διανομή πολλών strategy guides από δημοφιλή παιχνίδια κατά τη διάρκεια του Grand Prix 3. Η μεγαλύτερη βέβαια έκπληξη ήσαστε όλοι εσείς, που αγκαλιάσατε με την πολυπληθή παρουσία σας το μοναδικό live gaming τουρνουά της χώρας μας για ακόμα μία φορά!", αναφέραμε τότε από τη στήλη του "GameNet" ("PC Master", τεύχος 101, Δεκέμβριος 1998).

Πλουσιότεροι κατά 1.000.000 συνολικά έφυγαν οι:

- **Starcraft:** Στέλιος Φραγγεδάκης
- **FIFA World Cup 98:** Βασίλης Κράλης

## ...ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΔΟΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ!

Το Grand Prix 2000, όπως όλα δείχνουν, έχει τα φόντα να ξεπεράσει και τους τρεις προκατόχους του σε προσέλευση και κέφι! Αυτή τη φορά αποφασίσαμε να αλλάξουμε το σύστημα των γύρων που ακολουθούσαμε στα προηγούμενα Grand Prix, μια και δεν διευκόλυνε όσους από εσάς δεν προφταίνατε να δηλώσετε εγκαίρως συμμετοχή. Ετσι, όλοι έχετε πλέον τη δυνατότητα, προσκομίζοντας το ειδικό κουπόνι διαγωνιζομένου που θα βρείτε στο περιοδικό μας, να ξεκινήσετε τη συμμετοχή σας όποτε θέλετε, ακόμα και την τελευταία μέρα των αγώνων, με σειρά προτεραιότητας (βέβαια, αν περιμένετε την τελευταία στιγμή, υπάρχει κίνδυνος να μην προλάβετε, αλλά θα καταβάλουμε κάθε δυνατή προσπάθεια για να παίξουν ακόμα και οι πιο αργοπορημένοι). Περισσότερες λεπτομέρειες θα διαβάσετε στους κανονισμούς που εξηγούν αναλυτικά το νέο σύστημα, το οποίο εύχομαι να αφήσει όλους σας ικανοποιημένους.

## ΓΕΝΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

**1.** Το Grand Prix 2000 θα διεξαχθεί στα παιχνίδια FIFA 2000 και Quake 3. Δικαίωμα συμμετοχής έχει κάθε ενδιαφερόμενος, ανεξαρτήτως ηλικίας. Τα παιχνίδια καθώς και οι υπολογιστές που απαιτούνται για την τέλεση των αγώνων θα υπάρχουν στους χώρους του Grand Prix, συνεπώς οι παίκτες δεν είναι ανάγκη να φέρουν μαζί τους καμιάς μορφής software ή hardware.

**2.** Οι διαγωνιζόμενοι θα πρέπει να προσκομίσουν, κατά την προσέλευσή τους στους χώρους τέλεσης του Grand Prix 2000, το ειδικό κουπόνι διαγωνιζομένου που υπάρχει στα τεύχη 120 και 121 του "PC Master". Με κάθε κουπόνι που προσκομίζεται, ο διαγωνιζόμενος δικαιούται μία συμμετοχή στο αντίστοιχο παιχνίδι του Grand Prix. **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Τα κουπόνια διαγωνιζομένου ΔΕΝ πρέπει να αποστέλλονται ταχυδρομικώς στο περιοδικό, αλλά να παραδίδονται στους διαιτητές των αγώνων κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του Grand Prix. Το δελτίο συμμετοχής που υπήρχε στα τεύχη 118 και 119 του "PC Master" έχει αποκλειστικά και μόνο στατιστική αξία και ΔΕΝ αποτελεί κουπόνι διαγωνιζομένου. Οσοι έστειλαν ταχυδρομικώς στο περιοδικό αυτό το δελτίο υποχρεούνται και αυτοί να προσκομίσουν κατά τη διάρκεια του Grand Prix το ειδικό κουπόνι διαγωνιζομένου των τευχών 120 ή 121. Ενα κουπόνι μόνον (είτε του τ. 120, είτε του τ. 121) αρκεί για μία συμμετοχή.



**Στέλιος Φραγγεδάκης, 1ος νικητής Grand Prix 3 (Starcraft).**

**3.** Οσοι διαγωνιζόμενοι αποκλειστούν από τη συνέχεια των αγώνων του Grand Prix 2000 κατά τη διάρκεια της πρώτης φάσης έχουν δικαίωμα να διαγωνιστούν εκ νέου σε ένα ή και στα δύο παιχνίδια, προσκομίζοντας καινούριο κουπόνι διαγωνιζομένου. Σε κάθε περίπτωση γίνονται δεκτά μόνον τα πρωτότυπα κουπόνια διαγωνιζομένου και όχι φωτοτυπημένα αντίγραφά τους. Δεν έχει σημασία το τεύχος του περιοδικού από το οποίο προέρχονται τα κουπόνια διαγωνιζομένου που παραδίδονται, αρκεί φυσικά να είναι ένα εκ των 120, 121.

**4.** Οι αγώνες θα διεξάγονται ως εξής: Μόλις οι διαγωνιζόμενοι προσέρχονται στους χώρους του Grand Prix, παραδίδουν το ειδικό κουπόνι διαγωνιζομένου στον αρμόδιο διαιτητή του παιχνιδιού στο οποίο επιθυμούν να αγωνιστούν. Στη συνέχεια τοποθετείται το δελτίο σε σειρά προτεραιότητας, ανάλογα με την ώρα παράδοσής του, και ο παίκτης καλείται όταν έρθει η σειρά του να αγωνιστεί.

**5.** Οι παίκτες μπορούν να προσέρχονται για να διαγωνιστούν στην πρώτη φάση του Grand Prix όποια στιγμή επιθυμούν, οπότε και μπαίνουν σε σειρά προτεραιότητας. Η πρώτη φάση αρχίζει την Παρασκευή 12 Μαΐου στις 12:00 και λήγει την Κυριακή 14 Μαΐου στις 15:00, χρόνος μετά τον οποίο δεν μπορεί κανείς να δηλώσει συμμετοχή. Οι οργανωτές του Grand Prix 2000 δεν φέρουν καμία ευθύνη στην περίπτωση που ένας παίκτης, παρ' όλο που έχει παραδώσει εγκαίρως το ειδικό κουπόνι διαγωνιζομένου, δεν προλάβει να αγωνιστεί λόγω πληθώρας

συμμετοχών ή απρόβλεπτων καθυστερήσεων.

**6.** Οι παίκτες αγωνίζονται σε ματς της μορφής "ένας εναντίον ενός", με βάση τους ειδικούς κανονισμούς κάθε παιχνιδιού. Ο νικητής ενός ματς παραμένει στη θέση του, ενώ ο ηττημένος ολοκληρώνει τη συμμετοχή του στο συγκεκριμένο παιχνίδι και αντικαθίσταται από νέο παίκτη. Εάν ένας παίκτης συμπληρώσει 4 συνεχόμενες νίκες, προκρίνεται απευθείας στη δεύτερη φάση του Grand Prix, όπου θα συμμετάσχουν τουλάχιστον 32 παίκτες σε κάθε παιχνίδι. Παίκτες που θα σημειώσουν λιγότερες από 4 συνεχόμενες νίκες στην πρώτη φάση έχουν τις εξής δυνατότητες:

**A)** Να σταματήσουν, αποδεχόμενοι το αποτέλεσμα, και να περιμένουν να δουν εάν αυτοί που θα σημειώσουν 4 νίκες μέχρι το τέλος της πρώτης φάσης είναι λιγότεροι από 32, οπότε οι θέσεις θα συμπληρωθούν με κλήρωση ανάμεσα σε όσους έχουν σημειώσει 3 νίκες ή, εάν και πάλι το πλήθος δεν επαρκεί, με κλήρωση ανάμεσα σε όσους έχουν σημειώσει 2 νίκες.

**B)** Να ακυρώσουν τη συμμετοχή τους και να προσπαθήσουν εκ νέου, προσκομίζοντας ένα καινούριο κουπόνι και παίρνοντας ξανά σειρά προτεραιότητας. **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Παίκτης που έχει δηλώσει συμμετοχή σε ένα παιχνίδι δεν μπορεί να ξαναπαίξει σε αυτό με το ίδιο κουπόνι, άσχετα αν έχει δηλώσει συμμετοχή και στο δεύτερο παιχνίδι.

Σε περίπτωση που οι παίκτες που θα σημειώσουν 4 συνεχόμενες νίκες σε κάποιο παιχνίδι είναι περισσότεροι από 32, θα γίνουν αγώνες κατάταξης μεταξύ όσων από αυτούς χρειαστεί, ώστε να μείνουν τελικά 32 διαγωνιζόμενοι. Εάν κριθεί απαραίτητο, θα γίνει κλήρωση για να αποφασιστεί ποιοι θα είναι αυτοί που θα δώσουν αγώνες κατάταξης.

**7.** Στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού οι παίκτες θα αγωνιστούν ως εξής:

**A)** Στο Quake 3 θα χωριστούν σε 8 τετράδες, σε καθεμιά από τις οποίες θα προκρίνεται 1 παίκτης. Οι 8 νικητές θα απαρτίσουν 2 νέες τετράδες. Οι νικητές κάθε τετράδας προκρίνονται για τον μεγάλο τελικό, ενώ όσοι καταλάβουν τη δεύτερη θέση στην τετράδα τους προκρίνονται για το μικρό τελικό.

**B)** Στο FIFA 2000 οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε 16 ζευγάρια. Οι νικητές κάθε ζευγαριού θα παίξουν σε νέους διαδοχικούς γύρους, από τους οποίους θα προκύψουν αντίστοιχα 8, 4 και 2 ζευγάρια (ημιτελικός γύρος). Οι νικητές του ημιτελικού γύρου προκρίνονται για τον μεγάλο τελικό, ενώ οι ηττημένοι για τον μικρό.

**ΠΡΟΣΟΧΗ:** Οσοι αποκλείονται από τη δεύτερη φάση του διαγωνισμού και μετά (πλην της περίπτωσης των ηττημένων των ημιτελικών που προκρίνονται στο μικρό τελικό) ολοκληρώνουν εκεί τη συμμετοχή τους στο συγκεκριμένο παιχνίδι του Grand Prix 2000.

**8.** Οσοι προκρίνονται για να διαγωνιστούν στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού θα πρέπει να προσκομίζουν αστυνομική ταυτότητα (δική τους ή του κηδεμόνα τους, εάν είναι ανήλικοι) ή άλλο στοιχείο αποδεικτικό της ταυτότητάς τους, όπως διαβατήριο ή εκλογικό βιβλιάριο. Σε αντίθετη περίπτωση, η συμμετοχή τους στη δεύτερη φάση δεν θα γίνεται αποδεκτή.

**9.** Οι νικητές των δύο μεγάλων τελικών κερδίζουν από 500.000 δρχ. μετρητά έκαστος, ενώ οι ηττημένοι των μεγάλων τελικών και οι νικητές των μικρών τελικών μοιράζονται μικρότερης αξίας δώρα.



**Βασίλης Κράλης, 1ος νικητής Grand Prix 3 (Fifa World Cup 98).**

**10.** Δεν επιτρέπεται σε κανέναν παίκτη να φέρει μαζί του οποιασδήποτε μορφής software (π.χ. δισκέτα, CD-ROM) με σκοπό να το χρησιμοποιήσει πριν από ή κατά τη διάρκεια των αγώνων, εκτός από την εξαίρεση που ακολουθεί. Επιτρέπεται οι παίκτες να έχουν μαζί τους, εφόσον το επιθυμούν, τα προσωπικά τους πληκτρολόγια, ποντίκια, mousepads ή joysticks, μαζί με τους απαραίτητους drivers για τη λειτουργία τους. Θα τους δοθεί χρόνος 3-5 λεπτών για την εγκατάστασή τους υπό την επίβλεψη των διαιτητών. Οι οργανωτές διατηρούν το δικαίωμα ανά πάσα στιγμή να τροποποιήσουν τους γενικούς και ειδικούς κανονισμούς, εφόσον κρίνουν ότι κάτι τέτοιο θα βοηθήσει στην καλύτερη διεξαγωγή του Grand Prix 2000. Η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix 2000 είναι υπεύθυνη σε κάθε περίπτωση για να κρίνει τυχόν ενστάσεις ή να πάρει οποιαδήποτε απόφαση αφορά στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix, ενώ κάθε απόφασή της είναι τελεσίδικη και δεν επιδέχεται αμφισβήτησης. Παίκτες που επιδεικνύουν αντιαθλητική ή ανάρμοστη συμπεριφορά θα αποκλείονται αυτόματα από το διαγωνισμό.

## ΕΙΔΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

### A) FIFA 2000

**1.** Οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν ελεύθερα την ομάδα της αρεσκείας τους. Εάν οι παίκτες συμφωνήσουν για οτιδήποτε αφορά στο μεταξύ τους παιχνίδι, η συμφωνία τους γίνεται δεκτή, ακόμα κι αν αντιβαίνει τους όρους συμμετοχής, εφόσον δεν προκαλείται κάποιο πρόβλημα στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix.

**2.** Σε περίπτωση που χρειαστεί "πάγωμα" του παιχνιδιού για οποιονδήποτε λόγο, θα πρέπει ο παίκτης να ενημερώσει τον αρμόδιο διαιτητή, προκειμένου να του δοθεί η σχετική άδεια.

**3.** Νικητής αναδεικνύεται όποιος σημειώσει τα περισσότερα τέρματα στον προκαθορισμένο χρόνο, ο οποίος θα εξαρτηθεί από το πλήθος των παικτών που θα προσέλθουν και θα ανακοινωθεί πριν από την έναρξη των αγώνων. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ακολουθεί παράταση και πέναλτι.

**4.** Οι ρυθμίσεις του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- **ΚΑΙΡΟΣ:** ΑΙΘΡΙΟΣ
- **ΑΛΛΑΓΕΣ:** 3
- **ΚΟΠΩΣΗ:** ΝΑΙ
- **ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ:** ΣΥΝΕΧΕΣ
- **ΑΛΛΑΓΗ ΟΜΟΙΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ:** ΝΑΙ
- **ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:** ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ
- **ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:** ΚΑΝΟΝΙΚΗ
- **ΑΥΣΤΗΡΟΤΗΤΑ ΔΙΑΙΤΗΤΗ:** ΤΥΧΑΙΑ
- **ΚΑΡΤΕΣ, ΟΦΣΑΪΝΤ:** ΝΑΙ
- **ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΙ:** ΝΑΙ
- **ΣΥΝΘΕΣΗ, ΤΑΚΤΙΚΕΣ, ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΜΑΔΑΣ:** ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

### B) Quake 3

**1.** Νικητής αναδεικνύεται αυτός που θα σημειώσει τα περισσότερα frags σε deathmatch προκαθορισμένης χρονικής διάρκειας (θα εξαρτηθεί από το πλήθος των παικτών που θα προσέλθουν και θα ανακοινωθεί λίγο πριν από την έναρξη των αγώνων) ή αυτός που θα φτάσει πρώτος σε fraglimit 15 (θα επιτύχει δηλαδή 15 frags, έστω και προτού λήξει ο προκαθορισμένος χρόνος). Εάν οι παίκτες συμφωνήσουν για οτιδήποτε αφορά στο μεταξύ τους παιχνίδι, η συμφωνία τους γίνεται δεκτή, ακόμα κι αν αντιβαίνει τους όρους συμμετοχής, εφόσον δεν προκαλείται κάποιο πρόβλημα στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix.

**2.** Τα options του παιχνιδιού θα είναι τα default, τα δε cheats θα είναι απενεργοποιημένα.

**3.** Απαγορεύεται η χρήση της κονσόλας του Quake 3 από τους παίκτες, επιτρέπεται όμως η χρήση των options (π.χ. για αλλαγή configuration στα πλήκτρα κ.λπ.).

Ελπίζουμε να σας κατατοπίσαμε ώστε να είστε πλήρως προετοιμασμένοι για τους δύσκολους αγώνες του Grand Prix 2000. Σε περίπτωση που έχετε κάποια απορία, μη διστάσετε να μας την κοινοποιήσετε με επιστολή σας στο περιοδικό ή με e-mail στη διεύθυνση prix @compupress.gr.

*Καλή επιτυχία σε όλους!*

PC



# Virtual Reality

## Οταν η φαντασία γίνεται... πραγματικότητα!

**Ισως ο τομέας των υπολογιστών που έχει δημιουργήσει τις περισσότερες και πλέον αμφιλεγόμενες προσδοκίες στο ευρύ κοινό. Διαφημιστικό, καλλιτεχνικό, δημοσιογραφικό, και ό,τι άλλο μπορεί να φανταστεί κανείς, σλόγκαν, η virtual reality συνεχίζει να ασκεί μεγάλη γοητεία και να εξάπτει τη φαντασία όλων μας.**

**Του Γιώργου Θέου**

Τι είναι όμως η εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality ή VR); Είναι μάταιο να αναζητήσει κάποιος έναν μοναδικό και πλήρη ορισμό της έννοιας αυτής, αφού υπάρχουν πάμπολλες ερμηνείες και πολύ διαφορετικές προσεγγίσεις του ζητήματος. Ακόμα και ο ίδιος ο όρος αμφισβητείται από πολλούς ως οξύμωρος και αντιπροτείνονται άλλοι, όπως τεχνητή πραγματικότητα, συνθετικά περιβάλλοντα. Γενικά θα λέγαμε ότι virtual reality είναι οι τεχνολογίες που αναπτύσσονται με στόχο την "περιήγηση" του ανθρώπου σε περιβάλλοντα τα οποία παράγονται με τη βοήθεια υπολογιστή και δίνουν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με αυτά.

Οι εικονικοί κόσμοι μπορεί να είναι αναπαραστάσεις αντίστοιχων πραγματικών, όπως το εσωτερικό ενός κτιρίου, ή τελείως φανταστικές δημιουργίες.

Η εξέλιξη της εικονικής πραγματικότητας είναι άμεσα συνυφασμένη με την εξέλιξη των υπολογιστών, αφού οι τεχνολογίες VR επηρεάζουν και επηρεάζονται σε σημαντικό βαθμό από διάφορους τομείς της πληροφορικής, όπως τα Computer Graphics, User Interfaces, Multimedia.

Ηδη από το 1950 εμφανίστηκαν διάφορες τεχνολογίες, όπως το Sensorama (συσκευή που μετέδιδε στο θεατή τους κραδασμούς, τον άνεμο, ακόμα και τις μυρωδιές κατά τη διάρκεια μίας κινηματογραφικής ταινίας!), οι οποίες αποτέλεσαν τους προγόνους των τεχνολογιών που επέτρεψαν αργότερα την υλοποίηση εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας.

Το 1968 ο Ivan Sutherland δημοσιεύει την εργασία "A Head Mounted 3D Display", στην οποία αναφέρεται στη δημιουργία ενός τρισδιάστατου γραφικού περιβάλλοντος, το οποίο προβάλλεται σε δύο οθόνες στερεωμένες μπροστά από τα μάτια του θεατή. Ειδικοί μηχανισμοί παρακολουθούν τις κινήσεις του κεφαλιού του θεατή, ώστε να προβάλλουν την κατάλληλη προοπτική του χώρου. Δεν είναι τυχαίο ότι ο Sutherland λίγο νωρίτερα, χάρη στην εργασία του "Ultimate Display", είχε θέσει τις βάσεις των γραφικών στους υπολογιστές και δίκαια θεωρείται μία από τις σημαντικότερες μορφές της πληροφορικής.

Οι πρωτοποριακές αυτές ιδέες θα βρουν πρόσφορο έδαφος στην αεροδιαστημική βιο-

μηχανία και οι πρώτοι εξομοιωτές πτήσης που χρησιμοποιούν VR τεχνολογία γίνονται πραγματικότητα. Πανεπιστημιακά και ερευνητικά ιδρύματα στην Αμερική θα προωθήσουν και θα επεκτείνουν τις τεχνολογίες της εικονικής πραγματικότητας, όπως το University of North Carolina με το πρόγραμμα τηλεχειριζόμενου ρομποτικού βραχίονα GROPE, αλλά και η NASA με πολλά προγράμματα εξομοίωσης διαστημικών δραστηριοτήτων. Ιδιαίτερης μνείας αξίζει το περίφημο Media Lab του MIT, με επικεφαλής εκείνη την περίοδο τον Nicolas Negreponte, στο οποίο παρουσιάστηκαν πρωτοποριακές τεχνολογίες με αποκορύφωμα τα multimedia.

Η έκθεση SIGGRAPH (Special Interest Group Graphics, μία από τις κορυφαίες εκδηλώσεις του χώρου των computer graphics) του 1989 αποτελεί ορόσημο για τη δυναμική είσοδο της εικονικής πραγματικότητας στη βιομηχανία της πληροφορικής και το ευρύτερο κοινό. Εταιρίες, όπως η VPL Research, η Autodesk και πολλές άλλες, παρουσιάζουν εμπορικά συστήματα εικονικής πραγματικότητας, διευρύνοντας σε τεράστιο βαθμό τους τομείς εφαρμογών της, από την αξιολόγηση αρχιτεκτονικών σχεδίων μέχρι την εξομοίωση χειρουργικών επεμβάσεων. Τα τελευταία χρόνια η virtual reality γνωρίζει ραγδαία ανάπτυξη στους τομείς της διασκέδασης και της εκπαίδευσης.

## ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

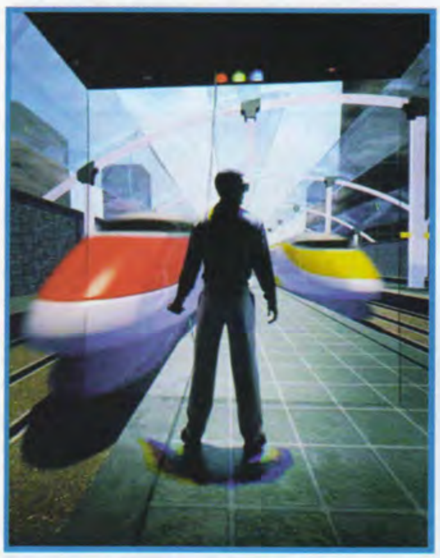
Ενας τρόπος προσέγγισης του τρόπου λειτουργίας των VR συστημάτων είναι η ομαδοποίησή τους σε "οικογένειες" με βάση τις δυνατότητες και τα κύρια χαρακτηριστικά τους. Η οθόνη του υπολογιστή μας την ώρα που παίζουμε το αγαπημένο μας παιχνίδι [δηλαδή το System Shock 2 :-)] είναι ένα παράθυρο σε έναν εικονικό κόσμο, ενώ το ποντίκι, το joystick και το πληκτρολόγιο είναι ο τρόπος με τον οποίο μπορούμε να αλληλεπιδράσουμε με τις οντότητες του κόσμου αυτού. Αν και το συγκεκριμένο παράδειγμα δεν ηχεί ιδιαίτερα εντυπωσιακό, ανήκει στην κατηγορία των Window on a World (παράθυρο σε έναν κόσμο) VR εφαρμογών. Οπως γράφει ο Sutherland στο "Ultimate Display", ο στόχος είναι η δημιουργία ενός εικονικού κόσμου στην οθόνη, ο οποίος δείχνει και ακούγεται πραγματικός, ενώ και τα αντικείμενα που βρίσκονται σε αυτόν συμπεριφέρονται ρεαλιστικά. Παραλλαγή στο ίδιο θέμα είναι το Video Mapping, όπου μέσω μίας κάμερας η μορφή του χρήστη ενσωματώνεται στα γραφικά, οπότε μπορεί να βλέπει τον εαυτό του να αλληλεπιδρά με το γραφικό περιβάλλον.

**Γενικά θα λέγαμε ότι virtual reality είναι οι τεχνολογίες που αναπτύσσονται με στόχο την "περιήγηση" του ανθρώπου σε περιβάλλοντα τα οποία παράγονται με τη βοήθεια υπολογιστή και δίνουν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με αυτά.**

Η επόμενη κατηγορία, τα Immersive Systems, είναι αυτή που τραβά τα φώτα της δημοσιότητας, πρωταγωνιστεί σε φιλμ και βιβλία επιστημονικής φαντασίας και είναι συνώνυμη όσο τίποτε άλλο με την έννοια της virtual reality. Ο χρήστης "εμβυθίζεται" στην κυριολεξία στο εικονικό περιβάλλον, αφού δεν έχει πλέον οπτική και ακουστική επαφή με τον πραγματικό κόσμο.




**Ο εξομοιωτής πολιτικού αεροσκάφους της Boeing.**



**Χρησιμοποιώντας VR τεχνολογίες γίνεται εφικτή η αξιολόγηση της εργονομίας του αρχιτεκτονικού σχεδίου πριν από την υλοποίησή του.**

### ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ VIRTUAL REALITY

- **Sensorama:** Συσκευή προβολής που μετέδιδε στο θεατή τους κραδασμούς, τον άνεμο, ακόμα και τις μυρωδιές κατά τη διάρκεια μίας κινηματογραφικής ταινίας!
- **Head Mounted Display (HMD):** Το γνωστό μας κράνος αποτελείται συνήθως από δύο οθόνες στερεωμένες μπροστά στα μάτια του θεατή.
- **SIGGRAPH:** Η Special Interest Group Graphics είναι μία από τις κορυφαίες εκδηλώσεις/εκθέσεις του χώρου των computer graphics.
- **Graphics Workstation:** Σταθμός εργασίας γραφικών, δηλαδή ένα ισχυρό σύστημα υπολογιστή το οποίο ειδικεύεται στην παραγωγή γραφικών.
- **Stereo Vision:** Η στερεοσκοπική όραση του ανθρώπου δίνει τη δυνατότητα να αντιλαμβάνεται την τρίτη διάσταση των αντικειμένων, δηλαδή να βλέπει τον όγκο τους.
- **Window on a World (WoW):** Τα συστήματα που χρησιμοποιούν την οθόνη του υπολογιστή για την απεικόνιση του εικονικού κόσμου.
- **Immersive Systems:** Τα συστήματα "εμβύθισης" αντικαθιστούν το πραγματικό οπτικό πεδίο μας με αυτό του εικονικού κόσμου.
- **Telepresence Systems:** Συστήματα τηλεπαρουσίας.
- **Data Glove:** Γάντι συνδεδεμένο με το VR σύστημα που επιτρέπει τη διαχείριση τρισδιάστατων αντικειμένων του εικονικού κόσμου.
- **Virtual Reality Modeling Language (VRML):** Γλώσσα προγραμματισμού τρισδιάστατων σκηνών· δηλαδή μέσω της VRML μπορεί να σχεδιαστεί η γεωμετρία και η συμπεριφορά ενός τρισδιάστατου εικονικού κόσμου.

Τέτοια συστήματα περιλαμβάνουν συνήθως κράνη με ειδικές οθόνες μπροστά από τα μάτια του χρήστη και ακουστικά. Τα Immersive συστήματα δεν είναι αποκλειστικά για ένα άτομο, αφού υπάρχουν τεχνολογίες, όπως η CAVE, στις οποίες ο εικονικός κόσμος προβάλλεται στους τοίχους μίας ολόκληρης αίθουσας.

Στην περίπτωση που το VR σύστημα χρησιμοποιείται για τον τηλεχειρισμό κάποιας συσκευής, αναφερόμαστε σε Telepresence συστήματα. Η εξερεύνηση ιδιαίτερα επικίνδυνων περιοχών, όπως ο κρατήρας ενός ηφαιστείου, μπορεί να πραγματοποιηθεί με ρομπότ των οποίων οι αισθητήρες τροφοδοτούν με εικόνες και στοιχεία τη VR συσκευή του χειριστή και εκείνος δίνει τις κατάλληλες εντολές στο ρομπότ.

Ο διαχωρισμός στις προαναφερόμενες κατηγορίες δεν είναι απόλυτος, απλώς ενδεικτικός, αφού σε αρκετές περιπτώσεις χρησιμοποιούνται συνδυασμοί των λύσεων αυτών.

## VR HARDWARE

Παλαιότερα ένας από τους βασικούς περιορισμούς για το χαρακτηρισμό ενός συστήματος ως VR ήταν η ικανότητά του να παράγει τρισδιάστατα γραφικά υψηλής ποιότητας σε πραγματικό χρόνο. Τα γραφικά και ο ήχος των σύγχρονων παιχνιδιών είναι εκπληκτικά, δημιουργώντας αρκετές φορές την ψευδαίσθηση ότι βρισκόμαστε εκεί. Η τεχνολογία των PCs και ιδιαίτερα των καρτών γραφικών έχει κάνει τεράστια άλματα, βάζοντας τα γυαλιά στους άλλοτε κραταιούς υπερυπολογιστές και σταθμούς εργασίας γραφικών. Δεν συνέβη όμως η ίδια αλματώδης εξέλιξη στον τομέα των συσκευών επικοινωνίας με τον υπολογιστή. Αρκεί να αναλογιστούμε ότι το αγαπημένο μας ποντίκι μάς συντροφεύει εδώ και 20 και πλέον χρόνια. Η virtual reality έχει να παρουσιάσει εντυπωσιακές συσκευές επικοινωνίας του χρήστη με το εικονικό περιβάλλον. Τέτοιες συσκευές είναι τα Data Gloves (γάντια), τα οποία μας επιτρέπουν να αγγίξουμε αντικείμενα του εικονικού κόσμου. Ουσιαστικά παρακολουθούμε ένα μοντέλο του χεριού μας μέσα στο γραφικό περιβάλλον να ανταποκρίνεται στις πραγματικές κινήσεις που εκτελούμε με το γάντι. Μερικά από αυτά επιτρέπουν την προσομοίωση της αίσθησης που μας προκαλεί το άγγιγμα μίας συγκεκριμένης επιφάνειας του εικονικού κόσμου (συσκευές αφής)! Τα γάντια στερούνται ευρείας διάδοσης, λόγω κυρίως του υψηλού κόστους και της περιορισμένης γκάμας εφαρμογών που τα υποστηρίζουν.

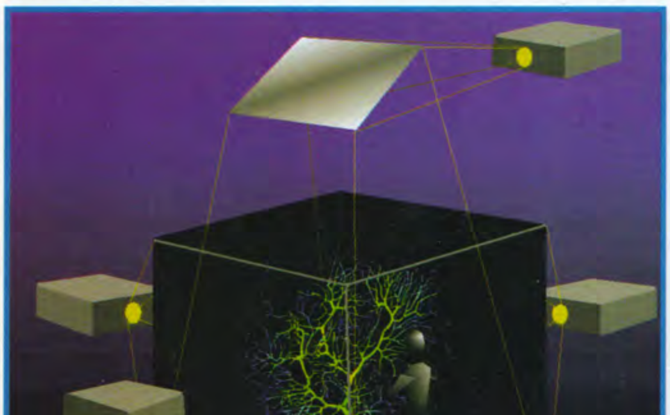
Πέρα από τα γάντια χρησιμοποιούνται και άλλες συσκευές, όπως ποντίκια και joysticks 6D, που επιτρέπουν όχι μόνο τον προσδιορισμό της κίνησης στο χώρο αλλά και τον προσδιορισμό της κατεύθυνσης του βλέμματός μας. Ακόμα πιο εξωτικά περιφερειακά είναι οι VR στολές και οι εξωσκελετοί, που επιτρέπουν το motion capturing των ανθρώπινων κινήσεων. Πώς νομίζετε ότι τα τακουνάκια του Ronaldo στο FIFA δείχνουν τόσο αληθοφανή; Τα κράνη ή HMDs (Head Mounted Displays) είναι ομολογουμένως οι πλέον εντυπωσιακές συσκευές εικονικής πραγματικότητας και το εισιτήριο για το δικό μας Immersive VR σύστημα.

Στη ελληνική αγορά δεν κυκλοφορούν πολλά περιφερειακά virtual reality, κυρίως εξαιτίας της υψηλής τιμής τους. Το VFX 3D της IIS είναι ένα εξαιρετικό κράνος που μπορείτε να βρείτε στην αγορά με δύο LCD οθόνες των 360.000 pixels, οι οποίες υποστηρίζουν αναλύσεις από 640x480 έως 1.600x1.200. Τα παιχνίδια και οι εφαρμογές που υποστηρίζουν το Direct3D μπορούν να αποδοθούν στερεοσκοπικά σε ανάλυση 640x480, δηλαδή βλέπουμε τα αντικείμενα να διαθέτουν πραγματικό όγκο, και όχι ψευδοτρισδιάστατα, όπως γίνεται στην οθόνη του υπολογιστή. Υπάρχει δυνατότητα πλήρους παρακολούθησης (tracking) της θέσης του κράνους σε 3 άξονες, δηλαδή ανάλογα με τη θέση του κεφαλιού μας και τις κινήσεις του, βλέπουμε την αντίστοιχη προοπτική της εφαρμογής που χρησιμοποιούμε, αρκεί βέβαια να είναι σχεδιασμένη για κράνος. Ο ήχος των ακουστικών του VFX 3D είναι υψηλής πιστότητας και συμβάλλει στη δημιουργία ενός πλήρως ιδεατού κόσμου. Υποστηρίζονται αρκετά παιχνίδια και προγράμματα μέσω της συγκεκριμένης συσκευής. Η τιμή της, όμως, ξεπερνά κατά πολύ τις δυνατότητες αγοράς του μέσου χρήστη.

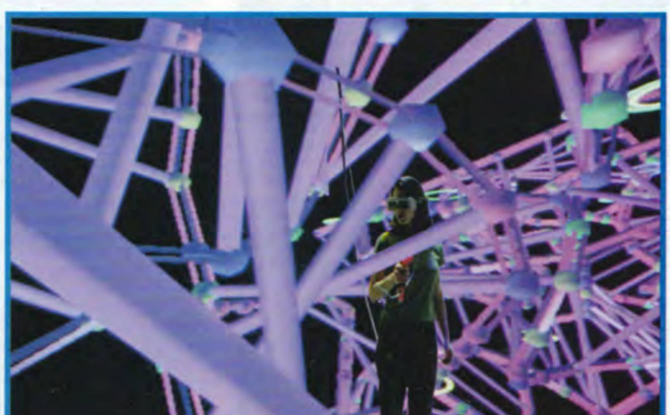



**Στερεοσκοπική όραση στο PC μας χάρη στα γυαλιά 3D Revelator της ELSA.**

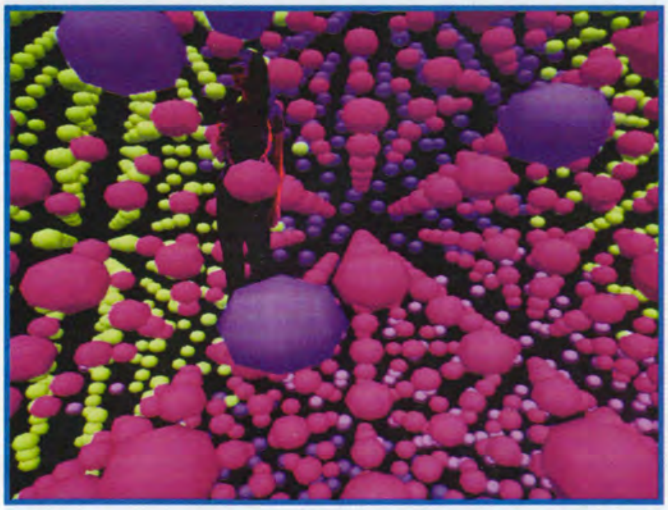
Φθηνή και προσιτή λύση αποτελούν τα γυαλιά στερεοσκοπικής όρασης. Αυτά μας επιτρέπουν στα προγράμματα και τα παιχνίδια που τα υποστηρίζουν να έχουμε μια πράγματι τρισδιάστατη απεικόνιση των όσων βλέπουμε στην οθόνη μας, εφέ που είναι ομολογουμένως ιδι-



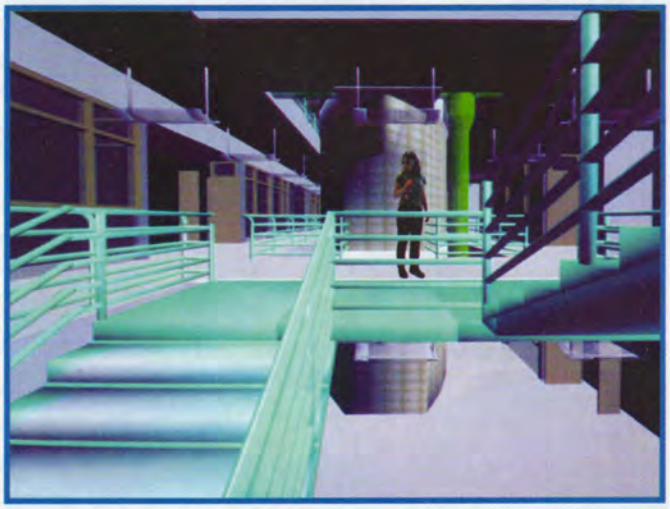
**Σχεδιάγραμμα του τρόπου λειτουργίας της τεχνολογίας CAVE.**



**"Κολυμπώντας" μέσα στο DNA!**



Η δομή ενός νανο-κρυστάλλου όπως παρουσιάζεται σε σύστημα CAVE.



Προς τα πού πάμε τώρα;

αίτερα εντυπωσιακό. Είναι φυσικό να μην υποστηρίζουν τη δυνατότητα αλλαγής της προοπτικής ανάλογα με την κίνηση του κεφαλιού μας την οποία διαθέτουν τα κράνη. Τέτοιου τύπου γυαλιά περιέχονται στις συσκευασίες ορισμένων καρτών γραφικών, όπως είναι η Erazor III Pro της Elsa και οι Asus AGP-V6600/6800 Deluxe. Τα γυαλιά που συνοδεύουν την Elsa Erazor III Pro μπορείτε να τα βρείτε στην αγορά και ως αυτόνομο προϊόν με την ονομασία Elsa 3D Revelator. Χρησιμοποιούν LCD οθόνες οι οποίες ανοιγοκλείνουν με μεγάλη ταχύτητα, για να μπορέσουμε να δούμε στερεοσκοπικά την εικόνα της οθόνης μας. Το αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ποιοτικό, αλλά δυστυχώς υποστηρίζουν μόνο τα chips της nVidia και τις Direct3D εφαρμογές.

**Η virtual reality έχει να παρουσιάσει εντυπωσιακές συσκευές επικοινωνίας του χρήστη με το εικονικό περιβάλλον. Τέτοιες συσκευές είναι τα Data Gloves (γάντια), τα οποία μας επιτρέπουν να αγγίξουμε αντικείμενα του εικονικού κόσμου.**

Ενα άλλο περιφερειακό που διατίθεται στην ελληνική αγορά είναι το κράνος Union Reality. Δεν διαθέτει κάποια τεχνολογία απεικόνισης γραφικών, αλλά χρησιμοποιείται ως virtual ποντίκι, αφού μπορούμε με κινήσεις του κεφαλιού μας να κατευθύνουμε το δείκτη του ποντικιού στην οθόνη. Προσφέρει επίσης δυνατότητες φωνητικού ελέγχου του υπολογιστή, ενώ συμπεριλαμβάνεται το πρόγραμμα αναγνώρισης ομιλίας Dragon. Οπως είναι φυσικό, ενσωματώνει μικρόφωνο και ακουστικά σε ένα ελαφρύ σχετικά headset.

Τα VR συστήματα και οι υπολογιστές γενικότερα χωλαίνουν στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να δεχθούν τις εντολές του χρήστη. Μία σημαντική ερευνητική προσπάθεια βελτίωσης του user interface και των συσκευών ελέγχου (control devices) διεξάγεται στα εργαστήρια της IBM, υπό την ονομασία Blue Eyes. Μία από τις τεχνολογίες που ερευνώνται είναι η ικανότητα του υπολογιστή να αντιλαμβάνεται τη συναισθηματική κατάσταση του χρήστη. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους. Χρησιμοποιώντας μία κάμερα, μπορούν να καταγράφονται σε πραγματικό χρόνο οι κινήσεις των φρυδιών και των βλεφαρίδων, ενώ με βάση κάποιο στατιστικό μοντέλο ο υπολογιστής αποφαίνεται για τη συναισθηματική μας κατάσταση τη δεδομένη στιγμή και προβαίνει σε αντίστοιχες ενέργειες. Τον ίδιο στόχο έχει και η έρευνα πάνω σε ένα ποντίκι με αισθητήρες, που καταγράφουν τον καρδιακό ρυθμό, τη θερμοκρασία και άλλες παραμέτρους του σώματός μας ενώ το χρησιμοποιούμε. Πάλι με τη βοήθεια της στατιστικής, ο υπολογιστής μπορεί να αποφανθεί για τη συναισθηματική κατάσταση στην οποία βρισκόμαστε. Επίσης, ερευνάται ένας υβριδικός τρόπος μετακίνησης του κέρσορα του ποντικιού επί της οθόνης. Μία κάμερα παρακολουθεί το βλέμμα μας, μετακινώντας τον κέρσορα στην περιοχή της οθόνης την οποία κοιτάζουμε και κατόπιν μπορούμε με το ποντίκι να υποδείξουμε το ακριβές σημείο που επιθυμούμε.



Φορώντας στερεοσκοπικά γυαλιά, έχεις την αίσθηση ότι τα γραφικά ξεπηδούν από την οθόνη, γεμίζοντας με τον όγκο τους το χώρο...

## ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΗΣ VIRTUAL REALITY

Οι τομείς στους οποίους έχει διεισδύσει η εικονική πραγματικότητα είναι πολλοί και η ποικιλία των εφαρμογών της εντυπωσιάζει. Ας επιχειρήσουμε μία σύντομη περιήγηση στους σημαντικότερους από αυτούς.



Η ρωμαϊκή αγορά του Τραϊανού όπως φαίνεται σήμερα...



...και η virtual αναπαράστασή της.

## Αρχιτεκτονική

Από τις πρώτες εμπορικές εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας ήταν η προσομοίωση κτιριακών και άλλου τύπου εγκαταστάσεων. Τα VR συστήματα δίνουν τη δυνατότητα περιήγησης σε ένα κτίριο ή γενικότερα σε κάποιον χώρο, ο οποίος βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της σχεδίασης. Αν τυχόν εντοπισθούν αισθητικές ή άλλες ατέλειες, αυτές δεν θα ενσωματωθούν στο πραγματικό κτίριο, εξαλείφοντας το κόστος και τον κίνδυνο μίας εκ των υστέρων ανακατασκευής. Επίσης, παρέχεται η δυνατότητα ελέγχου της λειτουργικότητας της σχεδίασης, αφού ο υποψήφιος πελάτης μπορεί να προβεί σε διάφορες ενέργειες μέσα στο εικονικό κτίριο και να δει αν τα διάφορα αντικείμενα του χώρου παρουσιάζουν την απαιτούμενη εργονομία.

Οι virtual περιηγήσεις σε αρχιτεκτονικά σχέδια δανείζονται πλέον στοιχεία από τα αγαπημένα μας παιχνίδια. Δεν πρόκειται περί τυπογραφικού λάθους, αλλά με βάση τον Vito Miliano και το project Unrealty, η μηχανή 3D γραφικών του Unreal χρησιμοποιείται ως εργαλείο αναπαράστασης κτιρίων και αρχιτεκτονικών μοντέλων, επιτρέποντας στους πελάτες να περιηγηθούν σε αυτά. Η ίδια μηχανή γραφικών έχει χρησιμοποιηθεί από την Digitalo Design σε συνεργασία με την Unesco για τη δημιουργία μίας ψηφιακής ξενάγησης της Παναγίας των Παρισίων (Notre Dame). Οι προγραμματιστές της ισχυρίζονται ότι, μέσω του προγράμματος, θα μπορεί να συνδεθεί κάποιος στο Internet και να περιηγηθεί τους χώρους της εκκλησίας μαζί με άλλους ανθρώπους, όπως ακριβώς συμβαίνει όταν παίζουμε multiplayer Unreal. Ετσι, θα μπορούμε να τους βλέπουμε να χαζεύουν το εσωτερικό του ναού, να ανταλλάσσουμε μαζί τους μηνύματα, ενώ είναι πιθανό μέχρι και bot ξεναγό να δουν τα μάτια μας! Το demo (beta έκδοση) της ξενάγησης βρίσκεται στο CD του περιοδικού. Η είσοδος της τεχνολογίας των games σε αυστηρά επαγγελματικούς τομείς των υπολογιστών αποδεικνύει ότι τα παιχνίδια βρίσκονται πλέον στην αιχμή του δόρατος της βιομηχανίας της πληροφορικής.

## Ιατρική

Μερικές από τις πιο εντυπωσιακές εφαρμογές της virtual reality βρίσκονται στους τομείς της ιατρικής και της βιολογίας. Χειρουργικές επεμβάσεις πραγματοποιούνται χάρη στις τεχνολογίες Telepresence με εργαλεία τόσο μικρά, που είναι αδύνατον να τα χειριστεί άμεσα το ανθρώπινο χέρι.

Ακόμα σημαντικότερη είναι η χρήση των VR τεχνολογιών στην εκπαίδευση των νέων γιατρών κάτω από ρεαλιστικές συνθήκες. Και μη νομίζετε ότι όλα αυτά γίνονται μακριά από τη χώρα μας. Πρόσφατα ανακοινώθηκε η έναρξη λειτουργίας ενός προγράμματος εικονικής πραγματικότητας για το οδοντιατρικό τμήμα του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Το πρόγραμμα αυτό είναι προϊόν συνεργασίας των τμημάτων Πληροφορικής και Οδοντιατρικής του ΑΠΘ. Οι φοιτητές έχουν τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουν με το ποντίκι εικονικές επεμβάσεις σε τρισδιάστατα μοντέλα δοντιών στην οθόνη του υπολογιστή. Αμέσως μετά μπορούν να δουν τα αποτελέσματα των ενεργειών τους και τα πιθανά λάθη τους μέσα από τρισδιάστατες τομές των δοντιών που επεξεργάστηκαν. Ηδη στην Αμερική γίνονται εξομοιώσεις εγχειρήσεων καρδιάς ή εγκεφάλου, όπου ο μαθητευόμενος καλείται να αντιμετωπίσει διαφορετικά συμβάντα και καταστάσεις, αποκτώντας ανεκτίμητη εμπειρία προτού ακόμα μπει στα "βαθιά νερά" μίας πραγματικής εγχείρησης.



Η virtual reality αποτελεί πολύτιμο βοήθημα στην ιατρική εκπαίδευση.

Οι δομές των μορίων και των χημικών ενώσεων είναι πολύπλοκα τρισδιάστατα αντικείμενα. Η κατανόησή τους, αλλά και ο τρόπος συμπεριφοράς τους μπορούν να γίνουν πολύ πιο προσιτοί με τη χρήση της VR τεχνολογίας. Ο ερευνητής, χρησιμοποιώντας ένα Immersive VR σύστημα, μπορεί να κολυμπάει στην κυριολεξία μέσα στα τρισδιάστατα μοντέλα των ενώσεων και να τα μετακινεί στο χώρο με βάση τις ιδιότητές τους!

## VR Wars - Simulators

Τα τεράστια ποσά που απαιτούνταν για την έρευνα και την ανάπτυξη των πρώτων VR συστημάτων προήλθαν από το χώρο της πολεμικής βιομηχανίας. Τα VR κράνη και τα ισχυρά συστήματα υπολογιστών με ικανότητα απεικόνισης τρισδιάστατων γραφικών βρίσκουν για πρώτη φορά εφαρμογή τόσο στη λειτουργία των πολεμικών αεροσκαφών όσο και -κυρίως- στην εκπαίδευση των πληρωμάτων τους σε εξελιγμένους εξομοιωτές. Παρόμοιοι εξομοιωτές και συ-

στήματα επέτρεψαν στους αστροναύτες να εκπαιδευτούν στο χειρισμό των διαστημικών σκαφών και στην εκτέλεση πολύπλοκων αποστολών. Σήμερα, η χρήση των εξομοιωτών έχει γενικευτεί όσον αφορά στην εκπαίδευση του προσωπικού των ολοένα πιο πολύπλοκων οπλικών συστημάτων, ενώ η δικτύωσή τους επιτρέπει τη δημιουργία τεράστιων εικονικών πεδίων μάχης. Βέβαια, οι εξομοιωτές έχουν αποδειχθεί ανεκτίμητα εργαλεία και σε πολιτικές εφαρμογές, όπως η εκπαίδευση των ελεγκτών εναέριας κυκλοφορίας και των χειριστών επικίνδυνων μηχανημάτων, αποδεικνύοντας -για άλλη μία φορά- ότι δεν υπάρχει "καλή" ή "κακή" τεχνολογία, αλλά η επιλογή του τρόπου χρήσης της από τον άνθρωπο προκαλεί ή λύνει προβλήματα...

## Εικονικά θρανία...

Πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να ταξιδέψετε μέχρι την αρχαία Μίλητο και να περιδιαβείτε τα σοκάκια της, να επισκεφτείτε τους ναούς και τα αξιοθέατά της, όπως ακριβώς ήταν 2.500 και πλέον χρόνια πριν, ή να δοκιμάσετε να πιλοτάρετε το Διαστημικό Λεωφορείο κατά τη διάρκεια μίας δύσκολης αποστολής;

Το MAEL (Mobile Aeronautics Education Laboratory) της NASA είναι ένα κινητό εργαστήριο εικονικής πραγματικότητας, το οποίο επιτρέπει σε μαθητές από τα σχολεία των ΗΠΑ να εξερευνήσουν και να αποκτήσουν νέες γνώσεις μέσω των τεχνολογιών VR. Οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν μαθηματικές και άλλες επιστημονικές έννοιες, θέματα αεροναυτικής και αεροναυτικά προγράμματα της NASA. Ολα αυτά όμως γίνονται με ευχάριστο τρόπο, σαν ένα παιχνίδι, αφού μπορούν να αξιοποιήσουν έναν πλήρη εξομοιωτή αεροσκάφους, ένα Immersive Virtual Reality εργαστήριο, καθώς και άλλα ηλεκτρονικά μέσα.

Μη νομίζετε ότι μόνο οι θετικές επιστήμες μπορούν να ωφεληθούν από την εισαγωγή στη διδασκαλία τους συστημάτων εικονικής πραγματικότητας. Ολοι μας έχουμε αναρωτηθεί για την αρχική μορφή ενός αρχαίου κτιρίου ή αγάλματος, παρατηρώντας το τμήμα του που έχει διασωθεί διαμέσου των αιώνων σε κάποιον αρχαιολογικό χώρο. Η τεχνολογία των υπολογιστών επιτρέπει την τρισδιάστατη αναπαράσταση της αρχικής μορφής του, όπως της στοάς του Τραϊανού στη Ρώμη, την οποία μπορούμε να θαυμάσουμε χάρη σε τρισδιάστατα, ιστορικά, ακριβή μοντέλα γραφικών.

> **Πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να ταξιδέψετε μέχρι την αρχαία Μίλητο και να περιδιαβείτε τα σοκάκια της, να επισκεφτείτε τους ναούς και τα αξιοθέατά της, όπως ακριβώς ήταν 2.500 και πλέον χρόνια πριν, ή να δοκιμάσετε να πιλοτάρετε το Διαστημικό Λεωφορείο κατά τη διάρκεια μίας δύσκολης αποστολής;**

Αν χρησιμοποιηθούν και τεχνολογίες VR, μπορούμε ουσιαστικά να "επισκεφθούμε" τον αρχαιολογικό χώρο όπως αυτός έδειχνε στα "νιάτα" του. Φανταστείτε πόσο πιο ενδιαφέρον και συναρπαστικό θα είναι το μάθημα, αν ο μαθητής έχει την αίσθηση ότι βρίσκεται μέσα στους χώρους οι οποίοι περιγράφονται στο βιβλίο της ιστορίας του. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι η virtual reality θα καταργήσει τα βιβλία και τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, μπορεί όμως να βοηθήσει ουσιαστικά στην κατανόηση δυσκολων εννοιων η να αποδώσει ρεαλιστικά μοντέλα αντικειμένων και χώρων, που διαφορετικά θα προσεγγίζονταν μόνο θεωρητικά από τους μαθητές.

Τι γίνεται στην Ελλάδα με όλα αυτά; Ε, λοιπόν, μπορούμε να ταξιδέψουμε στην αρχαία Μίλητο, χάρη στην εντυπωσιακή "Κιβωτό" του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού. Πολλές και ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το μοναδικό αυτό ταξίδι περιέχονται στο άρθρο που ακολουθεί.

## VR ψυχαγωγία για μικρούς και μεγάλους

Τα κράνη, οι αίθουσες στερεοσκοπικής προβολής και άλλα τέτοια hi-tec "καλούδια" της virtual reality ήταν φυσικό να πρωτοεμφανιστούν σε Πάρκα Αναψυχής όπως η Disneyland, αφού το κόστος τους ήταν αστρονομικό. Για παράδειγμα, ένας ισχυρός υπολογιστής (συνήθως graphics workstation) της Silicon Graphics, υπεύθυνος για τα γραφικά που παρακολουθούσε ο κόσμος, κόστιζε αρκετές δεκάδες εκατομμύρια. Αργά αλλά σταθερά το κόστος μειωνόταν και νέες τεχνολογίες έκαναν πιο προσιτά τα VR συστήματα, με αποτέλεσμα αυτά να εισβάλουν δυναμικά στις αίθουσες των arcade παιχνιδιών. Η σκηνή κάποιου που φοράει VR κράνος και γάντια του μποξ, συνδεδεμένα με έναν "αχόρταγο" κερματοδέκτη, και εν συνεχεία ξυλοφορτώνει τον αέρα γύρω του βγάζει αρκετό γέλιο.

## Εικονικές προσωπικότητες

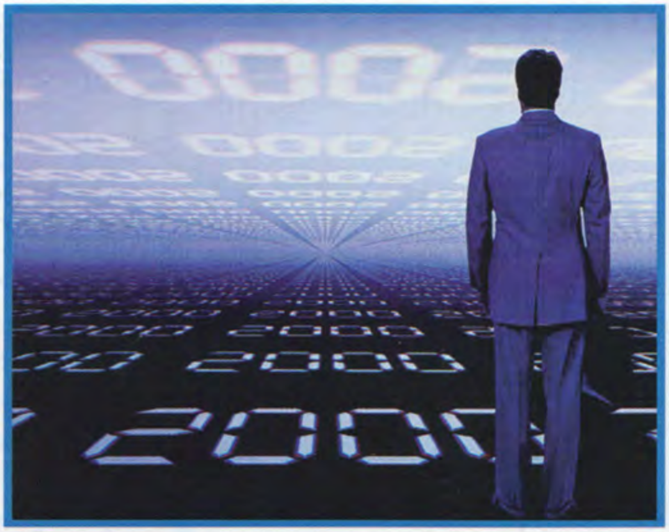
Αφού φτιάξαμε με τόση επιτυχία εικονικούς κόσμους, γιατί να μην κατασκευάσουμε και εικονικές προσωπικότητες; Τα πράγματα εδώ δυσκολεύουν, αφού ο αρμόδιος επιστημονικός κλάδος, αυτός της τεχνητής νοημοσύνης, δεν έχει προχωρήσει με το γοργό ρυθμό που θα ανέμενε κάποιος. Αυτό βέβαια δεν εμπόδισε τους προγραμματιστές να ενσωματώσουν χα-





**Στιγμιότυπα από την περιήγηση στον εκπληκτικό εικονικό κόσμο Oceania, που βρίσκεται σε εκθεσιακό κέντρο της Πορτογαλίας.**





ρακτήρες στα παιχνίδια τους, οι οποίοι προσπαθούν να μιμηθούν την ανθρώπινη συμπεριφορά. Τα περίφημα bots προπονούν τους επίδοξους quakers και τους λοιπούς πολεμιστές σε ρεαλιστικές μάχες στην αρένα του παιχνιδιού, ώστε αυτοί να μπουν "έτοιμοι" στη μάχη του Internet με άλλους ανθρώπους πλέον για αντιπάλους...

Δεν είναι μόνο τα παιχνίδια τα οποία φιλοξενούν εικονικούς χαρακτήρες. Τώρα τελευταία εμφανίζονται στο Internet εικονικές προσωπικότητες, όπως η virtual τηλεπαρουσιάστρια Ananova, ο virtual τραγουδιστής και σταρ E-cyas και πολλοί άλλοι ψηφιακοί τύποι...

Η PA News Media, δημιουργός της πρασινομάλλας τηλεπαρουσιάστριας, ποντάρει ιδιαίτερα στη συγκεκριμένη τεχνολογία, αφού θεωρεί ότι στο μέλλον οι αποδέκτες των ειδήσεων θα θέλουν ένα δελτίο κομμένο και ραμμένο στα μέτρα τους, το οποίο μόνο η Ananova έχει τις δυνατότητες να προσφέρει. Η τεχνολογία που έχει αναπτυχθεί για την Ananova είναι αρκετά ενδιαφέρουσα, αφού της επιτρέπει να διαβάζει τις ειδήσεις σε εκατομμύρια χρήστες, όταν αυτοί το θελήσουν, χρωματίζοντας μάλιστα τη φωνή της ανάλογα με το περιεχόμενο! Ταυτόχρονα το τρισδιάστατο μοντέλο που βλέπει ο χρήστης στην οθόνη του δεν είναι στατικό, αλλά διαθέτει μία σειρά από κινήσεις και εκφράσεις παρόμοιες με τις ανθρώπινες. Ετσι, τα χείλια της εκτελούν κινήσεις ανάλογες με το κείμενο που διαβάζει, ενώ παίρνει τις κατάλληλες εκφράσεις ανάλογα με την περίσταση. Ολα αυτά εκτελούνται σε πραγματικό χρόνο, χάρη στα πανίσχυρα συστήματα υπολογιστών που την πλαισιώνουν. Πολλοί αναλυτές θεωρούν πρωτοποριακή τη συγκεκριμένη προσπάθεια, ικανή στο μέλλον να παροπλίσει αρκετούς πραγματικούς παρουσιαστές. Αλλοι πάλι υποστηρίζουν ότι είναι περισσότερο μία τεχνολογική σαπουνόφουσκα παρά μία πρακτική τεχνολογία.

## ANANOVA & E-CYAS: ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ VIRTUAL SUPERSTARS





**Οι πρώτοι μεγάλοι πρωταγωνιστές της Εικονικής Πραγματικότητας είναι πλέον γεγονός. Η τηλεπαρουσιάστρια Ananova και ο ποπ σταρ E-cyas φιλοδοξούν να ανταγωνιστούν "στα ίσα" τους ζωντανούς συναδέλφους τους.**

## ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Αν και ακούγεται περίεργο, είμαστε ακόμα στην αρχή του ταξιδιού της εικονικής πραγματικότητας. Η έννοια του κυβερνοχώρου, όπως τη φαντάστηκε και την καθιέρωσε ο William Gibson στο μυθιστόρημά του "Ο Νευρομάντης", παίρνει πλέον σάρκα και οστά. Αν και απέχουμε ακόμα από τις τεχνολογίες που θα επιτρέψουν την απευθείας προβολή των εικονικών κόσμων στον εγκέφαλό μας και θα εμπλέκουν το σύνολο των αισθήσεων, το μυθιστόρημα είναι επίκαιρο, διότι ο πραγματικός κόσμος που περιγράφει ο Gibson είναι σκοτεινός, αλλοτριωμένος. Οσοι έχουν δει την ταινία "Matrix", που μάλλον ηθελημένα δανείζεται τον τίτλο της από το ίδιο βιβλίο, μπορούν να πάρουν μία ιδέα για την ατμόσφαιρα του κόσμου αυτού.

Εξάλλου δεν είναι όλοι απαισιόδοξοι, αφού πολλοί, ανάμεσά τους και ο Nicolas Negreponte, θεωρούν ότι η εικονική πραγματικότητα είναι ένα ισχυρό συμπληρωματικό μέσο για το σύγχρονο άνθρωπο, όπως ήταν η γραφή ή η τυπογραφία άλλοτε. Είναι στο χέρι μας δηλαδή να διοχετεύσουμε τη δυναμική της virtual reality σε εφαρμογές που θα είναι επωφελείς για την κοινωνία.

Ας μην ξεχνάμε, τέλος, ότι η ιστορία υφαίνεται ως μία συνισταμένη των απόψεων και τάσεων που ισχύουν κάθε στιγμή. Ισως ο Gibson, επισημαίνοντας στον προφητικό Νευρομάντη τους σκοπέλους της τεχνολογίας, μας επιτρέψει να στρίψουμε έγκαιρα το πλοίο, καταργώντας έτσι την ίδια του την "προφητεία".


Imagine your taste!
Jeronimo Groovy
Παναγή Τσαλδάρη 24 & Νικολάου Πλαστήρα, 151 27 Μελίσσια Τηλ.: 613 4444 Fax.: 803 2562
Lois . Lois® CREATIVE STUDIO ΤΗΛ.: 01. 976 5516
Food styling: Δημήτρης®



# ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ...ΚΙΒΩΤΟΣ!

**Ολοι γνωρίζουμε ότι οι χρονομηχανές ανήκουν στη σφαίρα της επιστημονικής φαντασίας. Η "Κιβωτός", όμως, στο Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού αψηφά την ανωτέρω διαπίστωση και περιμένει τους επίδοξους "χρονοναύτες" για ένα ταξίδι στο παρελθόν. Ας ταξιδέψουμε, λοιπόν, μαζί της...**

**Του Γιώργου Θέου**

## Virtual ταξίδι στην αρχαία Μίλητο

Φορέστε τα γυαλιά σας διότι... απογειωνόμαστε. Ακριβώς αυτό νιώθει κάποιος όταν τα φώτα χαμηλώσουν και οι τοίχοι του μικρού δωματίου δώσουν τη θέση τους σε έναν καταγάλανο ουρανό. Προορισμός η αρχαία Μίλητος. Από ψηλά αντικρίζουμε μία παραλιακή πόλη και καθώς κατεβαίνουμε προς το έδαφος ξεπροβάλλουν σταδιακά τα κτίρια, οι δρόμοι και οι υπόλοιπες λεπτομέρειές της. Βλέποντας τόσους πολλούς κίονες δεν χρειάζεται να είσαι ιστορικός για να καταλάβεις ότι προσγειωνόμαστε σε αρχαίο τόπο. Ξεκινάμε την περιπλάνηση και αμέσως γίνεται αντιληπτό το μέγεθος της περιοχής, ενώ το βουητό της φύσης και τα τιτιβίσματα των πουλιών σε τυλίγουν από παντού. Πλησιάζουμε μία επιβλητική πύλη. Μου έρχεται η επιθυμία να αγγίξω τους κίονες που ορθώνονται ολόγυρα. Το χέρι μου δεν βρίσκει αντίσταση, κολυμπάει μέσα στους αιθέριους μα απίστευτα αληθοφανείς πέτρινους τοίχους. Η πόρτα που βρίσκεται πλέον ακριβώς μπροστά μας ανοίγει διάπλατα, με το ανάλογο τρίξιμο να προδίδει το βάρος της. Εισερχόμαστε σε μία τεράστια εσωτερική αυλή. Η ξεναγός μού εξηγεί ότι με τη συσκευή που κρατάει στο χέρι της μπορούμε να κινηθούμε εμπρός-πίσω και δεξιά-αριστερά, ενώ το καπέλο που φορά καθορίζει την προοπτική του χώρου στον οποίο κοιτάζει. Ετσι, κουνώντας το κεφάλι της, η θέα του περιβάλλοντας αλλάζει αντίστοιχα. Κοιτάζοντας τον ουρανό επιλέγει, μέσω της συσκευής, την κατεύθυνση προς τα εμπρός και με ένα κλικ στα πλήκτρα βρισκόμαστε πάλι στον αέρα. Μία τριήρης φαίνεται στο μέσο του κόλπου και κατευθυνόμαστε προς τα εκεί. Προσγειωνόμαστε στο κατάστρωμα, ενώ οι ήχοι από τα κουπιά και τα κύματα περνούν στο προσκήνιο. Με πληροφορεί πως μπορούμε να αλληλεπιδράσουμε με το περιβάλλον που αντικρίζουμε. Βουτάμε στο νερό και το γαλάζιο του ουρανού αντικαθίσταται από το γαλαζοπράσινο της θάλασσας, ενώ ο ήχος βγαίνει μουντός και υποβρύχιος. Δύο μικρά ψάρια κινούνται προς το μέρος μου και πάλι πέφτω στην παγίδα να προσπαθήσω να τα αγγίξω. Λίγο πιο μακριά μπορούμε να διακρίνουμε μία θαλάσσια χελώνα και ένα δελφίνι. Το δελφίνι κινείται γρήγορα και δεν το προλαβαίνουμε, σκαρφαλώνουμε όμως στην πλάτη της χελώνας η οποία μας πηγαίνει βόλτα στο βυθό...

**Η Κιβωτός είναι μία πρωτοποριακή εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, που έχει ως στόχο την προβολή της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.**

Επιστροφή στη στεριά και την αρχαία Μίλητο, για να επισκεφτούμε τα αξιοθέατα. Πηγαίνουμε

προς το Βουλευτήριο, κτίριο ιδιαίτερα μεγάλο και υποβλητικό. Κάπου στη διαδρομή προσπερνάμε σε μικρή απόσταση έναν πυρσό και ταυτόχρονα τα αυτιά μας πιάνουν το σπίθισμα της φλόγας. Οπου και αν γυρίσω το βλέμμα μου υπάρχει κάτι να δω και μου κεντρίζει την περιέργεια να το επισκεφτώ από κοντά. Εκπληκτικοί βωμοί, δάπεδα επενδυμένα με μάρμαρα, ψηλοτάβανες στοές και αγορές με εκατοντάδες κίονες. Πλούτος και ομορφιά διαπνέουν τα κτίρια και τις τοποθεσίες της αρχαίας πόλης. Περνώντας από τα λουτρά βλέπουμε και ακούμε τις βρύσες να γεμίζουν τις "μπανιέρες" της εποχής. Είναι πραγματικά εκπληκτική η λεπτομέρεια που έχει αποδοθεί σε έναν κόσμο τέτοιου μεγέθους. Περιδιαβαίνοντας τα διάφορα σημεία της πόλης, η ώρα περνά χωρίς να το καταλάβω και κάποια στιγμή τα φώτα ανάβουν. Η επιστροφή στην πραγματικότητα του σήμερα είναι αναπόφευκτη.

## ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Η Κιβωτός είναι μία πρωτοποριακή εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού (ΙΜΕ), που έχει ως στόχο την προβολή της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Το όνομά της δεν έχει επιλεγεί τυχαία, αφού μοιάζει με ένα κυβικό δωμάτιο (κιβωτός σημαίνει κιβώτιο στα αρχαία ελληνικά). Μέσα σε αυτό χωρούν περίπου δέκα άτομα, ενώ όλοι οι τοίχοι αποτελούν στην ουσία προβολικές οθόνες. Δεν είναι όμως μόνο το σχήμα που παραπέμπει στην ονομασία "Κιβωτός", αλλά και η λειτουργία της, καθώς "μεταφέρει" τους επιβάτες της σε ένα μαγικό ταξίδι, όπως αυτό του Νώε. Ο πανίσχυρος υπολογιστής Onyx 2 της Silicon Graphics αναλαμβάνει να ζωντανέψει με τρισδιάστατα υψηλής ποιότητας γραφικά το εικονικό ταξίδι στον κόσμο της αρχαίας Μιλήτου. Το σύστημα της Κιβωτού ονομάζεται ReaCTor και είναι βασισμένο στην τεχνολογία CAVE. Είναι το τρίτο τέτοιο σύστημα στον κόσμο που ανοίγει τις πύλες του στο ευρύ κοινό! Με τη χρήση ειδικών γυαλιών από τους επισκέπτες επιτυγχάνεται η στερεοσκοπική απόδοση του εικονικού περιβάλλοντος, "εμβυθίζοντάς" τους στην κυριολεξία στην εικονική πραγματικότητα. Η στερεοσκοπική προβολή της Κιβωτού δεν είναι δυνατόν να αποδοθεί στις δισδιάστατες φωτογραφίες του άρθρου, αλλά η αίσθηση που αποκομίζει κανείς είναι μοναδική.

Με το πέρασμα 2.500 ετών η μορφολογία του εδάφους της περιοχής της Μιλήτου είναι αναμενόμενο να έχει αλλοιωθεί σημαντικά, εξαιτίας κλιματικών και άλλων φυσικών παραγόντων. Παρ' όλα αυτά, χάρη στην επίπονη προσπάθεια των ερευνητών του ΙΜΕ, η μορφολογία που αντικρίζουμε βασίζεται σε αυτήν της αρχαίας περιοχής. Ο οικισμός της πόλης είναι σχεδιασμένος με μεγάλη ιστορική ακρίβεια και κατά συνέπεια μας επιτρέπει να θαυμάσουμε τα κυριότερα κτίρια, γνωρίζοντας ότι αυτά είναι πιστές αναπαραστάσεις των πραγματικών χώρων που αντίκριζαν οι κάτοικοι της αρχαίας Μιλήτου. Μπορείτε λοιπόν να δείτε από κοντά το ελληνιστικό Γυμνάσιο με την παλαίστρα, τα αποδυτήρια και τα λουτρά. Ή, αν θέλετε, μπορείτε να "καθίσετε" στο Βουλευτήριο, χωρητικότητας 1.200 ατόμων, πριν να συνεχίσετε τη βόλτα σας προς το Πρυτανείο, τη Στοά του Λιμανιού και πολλά ακόμα αξιοθέατα. Η ελευθερία που παρέχει το σύστημα εικονικής πραγματικότητας στην εξερεύνηση της πόλης είναι εκπληκτική. Μπορείτε δηλαδή να γίνετε ξεναγός του εαυτού σας, περπατώντας μέσα στους δρόμους και τα αξιοθέατα με τη σειρά και τον τρόπο που εσείς επιλέγετε. Αν πάλι θεωρείτε τη βαρύτητα περιοριστική, σας δίνεται η δυνατότητα να πραγματοποιήσετε μία χαμηλή πτήση πάνω από τις στέγες των σπιτιών ή να ανεβείτε ψηλότερα για μία συνολικότερη θέα της περιοχής.





## Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΒΥΖΑΝΤΙΝΗΣ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑΣ

Η νέα εφαρμογή που σχεδιάστηκε για την Κιβωτό ασχολείται με την ενδυμασία κατά τους βυζαντινούς χρόνους και ιδιαίτερα με την τελετουργική σημασία των επίσημων ενδυμάτων.

Μεταφερόμαστε στην εικονική αυλή του αυτοκράτορα Ιουστινιανού, της αυτοκράτειρας Θεοδώρας και της ακολουθίας τους. Μπορούμε, πλησιάζοντας ξεχωριστά τον καθένα από αυτούς, να ακούσουμε πληροφορίες για τον ίδιο και τη φορεσιά του, ενώ μαθαίνουμε πώς αυτή υποδηλώνει το αξίωμα και το κύρος του. Η σχεδίαση των μορφών και των αντικειμένων του εικονικού αυτού κόσμου βασίζεται σε ψηφιδωτά, ενώ τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι επηρεασμένα από την τεχνοτροπία της βυζαντινής ζωγραφικής. Πρέπει να σημειωθεί ότι οι δύο εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας, "Αρχαία Μίλητος" και "Ο μαγικός κόσμος της Βυζαντινής Ενδυμασίας", είναι εγχώρια "προϊόντα" της ομάδας Διαδραστικών Εφαρμογών και Συστημάτων του ΙΜΕ.

## Ο "ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ"

Αξίζει να επισκεφτεί κάποιος την Κιβωτό στο πολιτιστικό κέντρο "Ελληνικός Κόσμος" στην οδό Πειραιώς 254. Εκεί μπορεί να ενημερωθεί για τα προγράμματα και τις δραστηριότητες του ΙΜΕ, καθώς και για τις εκθέσεις και τις προβολές ντοκιμαντέρ. Στον ίδιο χώρο υπάρχει Internet café, όπου δίνεται η δυνατότητα περιήγησης στο Internet, ξεκινώντας από τις ιστοσελίδες ελληνικής ιστορίας του ΙΜΕ. Επίσης, στους υπολογιστές του café τρέχουν multimedia εφαρμογές (CD-ROM) με ενδιαφέροντα ιστορικά θέματα. Περισσότερες πληροφορίες υπάρχουν στην κεντρική σελίδα του ΙΜΕ στο Internet, www.ime.gr. Η συγκεκριμένη σελίδα διαθέτει πάρα πολύ πλούσιο υλικό, περιλαμβάνοντας πανοραμικές φωτογραφίες και φιλμάκια αρχαιολογικών τόπων μέχρι τρισδιάστατο μοντέλο αρχαίου ναού (ο ναός του Δία στην Ολυμπία) σε μορφή VRML.

## ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ

Η Κιβωτός αποτελεί αναμφισβήτητα την καλύτερη απόδειξη της διδακτικής αξίας των εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας, πείθοντας περί αυτού ακόμα και τον πιο δύσπιστο πολέμιο της σύγχρονης τεχνολογίας. Η όλη προσπάθεια είναι άξια συγχαρητηρίων, αποδεικνύοντας ότι η χώρα μας μπορεί και πρέπει να πρωτοπορήσει στην αξιοποίηση τεχνολογιών αιχμής, όπως η εικονική πραγματικότητα, επιτυγχάνοντας τόσο τη διάσωση όσο και την προβολή της ιστορίας και του πολιτισμού μας. PC

# WAP... WAP... WAP...

## Μα τι είναι αυτό, επιτέλους;

**Από τον World Wide Web στο Wireless Application Protocol πέρασαν δεν πέρασαν δέκα χρόνια. Κι, όμως, φαίνονται σαν αιώνας! Από το ενσύρματο Internet στην "ασύρματη διασύνδεση". Τι μας "ετοιμάζει" πάλι αυτό το υπέροχο Διαδίκτυο;**

**του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση**
**pandri@compupress.gr**

Η βασική ιδέα του Tim Berners-Lee τον Μάρτιο του 1990 στο CERN της Γενεύης ήταν απλή: στήσιμο εφαρμογών πολυμέσων με κείμενα, εικόνες και ήχους σε περιβάλλον "τύπου Windows" επάνω στο Internet. Επειδή ο κοινός χρήστης του Διαδικτύου ήταν ανίκανος να αντιμετωπίσει την τεράστια ποσότητα των αταξινόμητων πληροφοριών που ήδη είχαν αρχίσει να κυριεύουν το Internet, έπρεπε οπωσδήποτε να βρεθεί κάποιος τρόπος ώστε μόνος του, απλά και εύκολα, να μπορεί να φτιάχνει έγγραφα, τα οποία θα περιέχουν στοιχεία που ο ίδιος έχει επιλέξει, καθώς και παραπομπές σε σημαντικά αρχεία άλλων χρηστών. Η εφαρμογή της ιδέας του Berners-Lee ξεκίνησε αμέσως και πολύ γρήγορα κυρίευσε το Internet με τη μορφή του World Wide Web, που σήμερα πια έχει γίνει συνώνυμο του Διαδικτύου.

### ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΚΑΙ ΞΕΡΟ ΨΩΜΙ!

Δέκα χρόνια πέρασαν από τότε και στον τομέα των τηλεπικοινωνιών ξεκάθαρη είναι πλέον η καθολική στροφή προς τις ψηφιακές επικοινωνίες: Ολοι οι φορείς που δραστηριοποιούνται στην αγορά χρησιμοποιούν οπτικές ίνες, καλώδια υψηλών ταχυτήτων, DSL και δορυφορικές επικοινωνίες, με σκοπό την κάλυψη του απαιτούμενου πλέον (σημαντικά αυξημένου) bandwidth για τις νέες υπηρεσίες. Παράλληλα, έντονη είναι παντού η παρουσία της ψηφιακής κινητής τηλεφωνίας, αφού τα κινητά τηλέφωνα αποτελούν συσκευές απολύτως απαραίτητες για κάθε χρήση - επιχειρηματική αλλά και ψυχαγωγική! Σημειώνουμε πως την εποχή αυτή αρχίζει με προσεκτικά βήματα η μετάβαση από το GSM στο UMTS (Universal Mobile Telecommunications System), τη νέα γενιά (G3) της κινητής τηλεφωνίας, η οποία ενσωματώνει πλέον βίντεο, πολυμέσα και, φυσικά, Internet, μετατρέποντας τη συσκευή κινητής τηλεφωνίας σε συσκευή πολλαπλών λειτουργιών (τηλέφωνο, μέσο πρόσβασης στο Internet, πορτοφόλι με ψηφιακό χρήμα, τηλεχειριστήριο για διάφορες συσκευές κ.λπ.), μετάβαση που υπολογίζεται να ολοκληρωθεί σε 3 χρόνια.

Πού βρίσκεται το Internet σε όλ' αυτά;






Το Διαδίκτυο βρίσκεται παντού, αλλά μέχρι τώρα κυρίως σε περιβάλλον desktop, δηλαδή επάνω στο γραφείο μας, στο σπίτι ή στην εργασία μας.

Τώρα, τα πράγματα αρχίζουν να αλλάζουν. Το Internet θέλει να "μπει" και στις μικρές συσκευές που έχουμε πια μαζί μας, οι τις συσκευές κινητής τηλεφωνίας. Πώς θα το κατορθώσει αυτό; Μα με το WAP!

## WAP: Η ΝΕΑ ΛΕΞΗ ΤΗΣ ΜΟΔΑΣ

Τα τρία αυτά αρχικά αντιπροσωπεύουν τις λέξεις Wired Application Protocol (Πρωτόκολλο Ασύρματων Εφαρμογών) και θα αποτελέσουν σίγουρα το "αύριο" στο χώρο των επικοινωνιών και του Internet, αφού έτσι παύει πια οριστικά να απαιτείται η χρήση υπολογιστών (desktop αλλά και φορητών) για την πρόσβαση στο Διαδίκτυο, και τη θέση τους παίρνουν οι νέες πολυσυσκευές κινητής τηλεφωνίας.

Με τη χρήση WAP ο κάτοχος ενός κινητού τηλεφώνου θα μπορεί να περιδιαβαίνει στο Διαδίκτυο, να επικοινωνεί με διάφορους τρόπους (γραπτώς, με ομιλία, με e-mail), να βλέπει τι παίζουν οι κινηματογράφοι το βράδυ, να κλείνει θέση, να αγοράζει βιβλία, δίσκους, ρούχα ή ακόμη και να παραγγέλνει φαγητό. Ακόμη, σε δεύτερο στάδιο θα μπορεί να ακούει μουσική, να διαβάζει χάρτες και να πραγματοποιεί τραπεζικές συναλλαγές ή να ενημερώνεται και να κλείνει θέση στην επόμενη πτήση για τον προορισμό που επιθυμεί, πράγματα δηλαδή που έως σήμερα χρειάζονταν άλλες συσκευές, αλλά και περισσότερο χρόνο για να τα πραγματοποιήσει.

## ΘΑ ΠΕΤΥΧΕΙ;

Τι είναι όμως ακριβώς αυτό το θαυματουργό WAP; Μέχρι τώρα, οι χρήστες κινητής τηλεφωνίας, στη συντριπτική πλειονότητά τους, περιορίζονται στην πραγματοποίηση και τη λήψη τηλεφωνημάτων και γραπτών μηνυμάτων. Ακόμη, μερικοί χρήστες, με την απαραίτητη παρουσία ενός υπολογιστή, χρησιμοποιούν τα κινητά τηλέφωνα για να αποκτήσουν πρόσβαση στο Internet ή σε άλλες data υπηρεσίες. Με την πάροδο του χρόνου, η ανάγκη εκμετάλλευσης των συσκευών κινητής τηλεφωνίας και σε άλλους τομείς καθίσταται επιτακτική. Την ανάγκη αυτή έρχεται να καλύψει το νέο πρωτόκολλο WAP.

Το WAP, δημιούργημα των Unwired Planet (πλέον έχει μετονομαστεί σε Phone.com), Motorola, Nokia και Ericsson, έρχεται να καλύψει την ολοένα αυξανόμενη ανάγκη κάθε χρήστη για μεγαλύτερη δικτύωση. Τα πλεονεκτήματα του WAP είναι πολλά. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα, με μοναδική προϋπόθεση την ύπαρξη WAP συμβατού τηλεφώνου και χωρίς την ανάγκη υπολογιστή, να έχει πρόσβαση σε αμέτρητες πληροφορίες και υπηρεσίες, οπουδήποτε και αν βρίσκεται. Το φάσμα των παρεχόμενων υπηρεσιών και πληροφοριών είναι ιδιαίτερα ευρύ και μπορεί να συγκριθεί σε μέγεθος μόνο με το φάσμα αυτών που παρέχονται από το Internet: Ειδησεογραφική ενημέρωση, αγοραπωλησία μετοχών, κρατήσεις σε ξενοδοχεία, ανάγνωση e-mail, ηλεκτρονικές αγορές, εταιρική προβολή, ακόμα και παιχνίδια, είναι μόνο μερικές από τις δυνατότητες που παρέχει το WAP. Ιδιαίτερα σημαντικό είναι το γεγονός ότι κάθε κάτοχος WAP συμβατού κινητού τηλεφώνου έχει πρόσβαση στις προαναφερόμενες πληροφορίες, οπουδήποτε και αν βρίσκεται. Ετσι, στο ερώτημα του τίτλου αυτού του τμήματος θα απαντούσαμε με βεβαιότητα: ναι, θα πετύχει!

## WAP & INTERNET

Ενα σημαντικό πλεονέκτημα του WAP είναι το γεγονός ότι δεν είναι αποκομμένο από την υπάρχουσα τεχνολογία που χρησιμοποιείται στο Internet. Με αυτό τον τρόπο, η μεταφορά των πληροφοριών και των υπηρεσιών από τις σελίδες του Internet σε αυτές του WAP γίνεται σχετικά εύκολα, χωρίς την ανάγκη επαναδημιουργίας, ειδικά για τους κατόχους κινητών τηλεφώνων.

Οπως συμβαίνει στο Internet, έτσι και στο WAP, κάθε άτομο έχει το δικαίωμα να προβάλλει οποιαδήποτε πληροφορία επιθυμεί. Πέρα από ορισμένες αρνητικές συνέπειες που συνεπάγεται το γεγονός αυτό, αφού ορισμένοι εκμεταλλεύονται υπερβολικά τη δυνατότητα προβολής οποιασδήποτε πληροφορίας, δεν πρέπει να παραβλεφθεί το γεγονός ότι παρέχεται σε κάθε χρήστη η δυνατότητα να γνωστοποιήσει σε έναν τεράστιο αριθμό ατόμων ό,τι αυτός επιθυμεί.

Στα μειονεκτήματα του WAP συγκαταλέγεται η υψηλή τιμή χρήσης των διάφορων υπηρεσιών, αφού αυτή δεν είναι σημαντικά μικρότερη από μία "κανονική" τηλεφωνική κλήση, με αποτέλεσμα να καθίσταται η μεγάλη σε χρόνο χρήση των ευκολιών απαγορευτική για το μέσο χρήστη.

Ακόμη, κάθε χρήστης θα πρέπει να διαθέτει συσκευή κινητής τηλεφωνίας με ενσωματωμένο WAP browser, ώστε να περιηγηθεί τις διάφορες υπηρεσίες και πληροφορίες. Στο άμεσο μέλλον, αναμένεται να πληρούν αυτή την προϋπόθεση όσες νέες συσκευές κυκλοφορούν. Ηδη έχουν κάνει την εμφάνισή τους οι πρώτες συσκευές, ωστόσο τα παλαιότερα κινητά τηλέφωνα δεν μπορούν να αναβαθμιστούν, αναγκάζοντας τους χρήστες να αντικαταστήσουν τις υπάρχουσες συσκευές τους.

Μέσα στους επόμενους μήνες η αγορά θα κατακλυστεί από πλήθος WAP συμβατών συσκευών. Σε συνδυασμό με τις αμέτρητες δυνατότητες που παρουσιάζονται, δεν απέχουμε πολύ από την εποχή που σημαντικός αριθμός ανθρώπων δεν θα χρησιμοποιεί το κινητό του τηλέφωνο μόνο για τις "παραδοσιακές" λειτουργίες.




**Gelon.net: Ενα από τα πληρέστερα Web sites για θέματα WAP.**

## ΛΙΓΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Το WAP Application Environment (WAE) αποτελεί, όπως υποδηλώνει το όνομά του, το περιβάλλον των WAP εφαρμογών. Μέρος του WAE αποτελεί η WML (Wireless Markup Language), η γλώσσα σχεδιασμού WAP σελίδων. Η εν λόγω γλώσσα έχει πολλές ομοιότητες με την HTML (Hypertext Markup Language), τη γλώσ-




**WAPICQ (www.WAPicq.com): Επιτρέπει σε κάθε κάτοχο ενός WAP συμβατού κινητού τηλεφώνου να είναι σε επαφή με τους υπόλοιπους χρήστες του ICQ.**

σα δημιουργίας σελίδων Internet, καθώς και την HDML (Handheld Device Markup Language), η οποία χρησιμοποιείται στα handheld περιφερειακά. Το user interface των WAP εφαρμογών βασίζεται σε ένα μοντέλο "τράπουλας", που περιλαμβάνει ορισμένο αριθμό καρτών. Οι περισσότεροι WAP browsers, μάλιστα, προβάλλουν μία ορισμένη κάρτα και έναν κατάλογο που περιέχει τους τίτλους όλων των καρτών.

Η WML έχει πολλές ομοιότητες με την HTML, αλλά και ορισμένες βασικές διαφορές. Η WML χρησιμοποιεί τα γνωστά URL (Uniform Resource Locator) και hyperlinks, ενώ περιλαμβάνει και στοιχεία για την αποκομιδή στοιχείων από το χρήστη. Βασική διαφορά της WML από την HTML αποτελεί η ενσωμάτωση στον πυρήνα της στοιχείων που ελέγχουν την κατάσταση μίας WAP εφαρμογής. Στη γλώσσα HTML, ο προαναφερόμενος έλεγχος πραγματοποιείται μέσω cookies.

Δύο είναι τα μοντέλα ανάπτυξης του WAP σήμερα: Κατά το πρώτο, η πληροφορία μεταδίδεται στο κινητό τηλέφωνο με τη βοήθεια μενού επιλογών, ενώ στο δεύτερο έχουμε μία προσομοίωση κανονικού Internet browser (όπως σε ένα PC) στην οθόνη του κινητού τηλεφώνου (με τους περιορισμούς του μεγέθους, βέβαια).

## WAP ΑΣΦΑΛΕΙΑ!

Στην περίπτωση του WAP, οι εταιρίες, έχοντας επαρκή εμπειρία από το μοντέλο ασφάλειας που χρησιμοποιεί το Internet, έχουν φροντίσει να διασφαλίσουν τις εμπορικές συναλλαγές. Η ασφάλεια που παρέχεται στις συναλλαγές που πραγματοποιούνται μέσω WAP γίνεται με το συνδυασμό των πρωτοκόλλων SSL (Secure Sockets Layer) και WTLS (Wireless Transport Layer Security).

Το SSL είναι το γνωστό πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται στις συναλλαγές μέσω Internet και ουσιαστικά σε κάθε μήνυμα δημιουργεί ένα δακτυλικό αποτύπωμα το οποίο, αν μεταβληθεί (παραδείγματος χάρη, αν κάποιος τρίτος χρήστης προσπαθήσει να ανακτήσει απόρρητες πληροφορίες), η συναλλαγή ματαιώνεται και ζητείται από το χρήστη να επανεισαγάγει τα στοιχεία του.

Το WTLS λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο, αλλά είναι βελτιστοποιημένο για WAP δίκτυα, λαμβάνοντας υπόψη το μειωμένο bandwidth αλλά και τη μειωμένη διαθέσιμη ενέργεια και μνήμη των WAP τερματικών, δηλαδή των συσκευών κινητής τηλεφωνίας.

## INTERNET SITES

- jumbuck.com
- virtuacom.com/WAP
- www.alcatel.com
- www.benefon.com
- www.ericsson.com
- www.ericsson.gr
- www.gelon.net
- www.mobileaccessphone.com
- www.Motorola.com
- www.Nokia.com
- www.pan.gr
- www.panafonet.gr
- www.panasonic.com
- www.phone.com
- www.portfolio.gr
- www.siemens.com
- www.slobtrot.com/winWAP
- www.WAP.com.sg/downloads
- www.WAP.gr




Πολλές πληροφορίες για το WAP θα βρείτε στο site virtuacom.com/wap/.

## ΠΑΛΙ ΑΛΛΑΖΟΥΜΕ ΚΙΝΗΤΟ;

Το WAP λαμβάνει πολύ σοβαρά υπόψη τη μικρή οθόνη του κινητού σε σχέση με αυτήν του PC, καθώς και το περιορισμένο πληκτρολόγιο (έτσι διαμορφώνονται ανάλογα τα κείμενα που θα βλέπετε εκεί) αλλά και τη μικρή μνήμη και τη χαμηλή ταχύτητα ασύρματης επικοινωνίας ανάμεσα στο τερματικό και στην κυψέλη κινητής τηλεφωνίας. Φυσικά, για να λειτουργήσει, πρέπει να υποστηρίζεται τόσο από τις συσκευές κινητής τηλεφωνίας όσο και από τα ίδια τα δίκτυα της κινητής τηλεφωνίας. Κάθε "τερματικό" (συσκευή τηλεφώνου) είναι εφοδιασμένο με έναν WAP browser (πρόγραμμα πλοήγησης του Δικτύου ανάλογο με τα Netscape Communicator και Microsoft Internet Explorer), ενώ η γλώσσα επικοινωνίας που χρησιμοποιείται στο WAP είναι η WML, αντίστοιχη της πολύ γνωστής αλλά γερασμένης (;) HTML.

WAP, λοιπόν, δίχως κινητό τηλέφωνο δεν γίνεται... Στη φετινή έκθεση πληροφορικής CeBIT 2000, στο Ανόβερο της Γερμανίας, παρουσιάστηκαν πολλά νέα μοντέλα.

Προς το παρόν, το μοναδικό τηλέφωνο που κυκλοφορεί σε ικανοποιητικό αριθμό και μπορεί να χρησιμοποιήσει το WAP είναι το NOKIA 7110, που παρουσιάστηκε το καλοκαίρι του 1999, αλλά η κυκλοφορία του άρχισε τον περασμένο Νοέμβρη (στην Ελλάδα τον Φεβρουάριο 2000). Διαθέτει μεγάλη οθόνη με 6 γραμμές και 16 χαρακτήρες σε κάθε γραμμή, δίνοντας στο χρήστη τη δυνατότητα να δει στην οθόνη μέχρι 96 χαρακτήρες, καθώς και το περίφημο πλήκτρο Navi Roller, το κεντρικό πλήκτρο του τηλεφώνου, μέσω του οποίου η συσκευή ελέγχεται σχεδόν πλήρως. Επίσης, διαθέτει modem, το οποίο μπορεί να λειτουργήσει σε ταχύτητες μέχρι 14.400bps, λειτουργεί με μπαταρία τεχνολογίας Li-Ion, με διάρκεια περίπου 3 μέρες με κανονική χρήση (η διάρκεια μειώνεται αισθητά σε περίπου 1,5 μέρα, όταν γίνεται χρήση του Internet). Πέρα από το 7110, η Nokia στη CeBIT 2000 ανακοίνωσε ακόμα τρεις συσκευές με δυνατότητα WAP: τις 6210, 6250 και 9110i. Οι δύο πρώτες είναι άμεσοι απόγονοι του πασίγνωστου 6110, ενώ η τρίτη, το 9110i, είναι ο απόγονος του 9110, γνωστότερου και ως Communicator, με μοναδική διαφοροποίηση την ενσωμάτωση WAP browser. Το 9110i θα εμφανιστεί το φθινόπωρο, ενώ για τα 62xx μοντέλα δεν έχει ανακοινωθεί ημερομηνία κυκλοφορίας.

Η Ericsson παρουσίασε τρία καινούρια μοντέλα, που διαχειρίζονται φωνή και δεδομένα και ενσωματώνονται σε οποιουδήποτε τύπου βιομηχανικό εξοπλισμό ή συσκευές, ακριβώς όπως σήμερα ενσωματώνονται οι επεξεργαστές των υπολογιστών: το R320, με οθόνη 5 γραμμών, ενσωματωμένο τηλεφωνικό κατάλογο, ημερολόγιο, voice memo, φωνητική ανάκληση και θύρα υπερύθρων για επικοινωνία με συμβατά τηλέφωνα αλλά και PCs, το R380 (το θυμάστε από τον James Bond;), που στηρίζεται στο λειτουργικό σύστημα EPOC, προσφέρο-

ντας αρκετές από τις λειτουργίες που συναντάμε στα PDAs, σημειωματάριο, ημερολόγιο, calculator, δυνατότητα για αποστολή και λήψη e-mail και θύρα υπερύθρων και, τέλος, το MC218, τον handheld υπολογιστή που βασίζεται στο λειτουργικό σύστημα EPOC 32, διαθέτει WAP browser και είναι εφοδιασμένος με modem υπερύθρων, μέσω του οποίου ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε κινητό τηλέφωνο της εταιρίας για να συνδεθεί στο Internet και να δει WAP περιεχόμενο, να έχει δυνατότητα αποστολής και λήψης fax, e-mail και SMS.

Η Motorola ανακοίνωσε ότι θα εστιάσει στον τομέα των νέων Internet υπηρεσιών προς τους πελάτες της και έως το τέλος του χρόνου όλες οι φορητές συσκευές της θα προσφέρουν πρόσβαση στο Internet.

Η γερμανική Siemens ήδη διαθέτει το S25, ένα τηλέφωνο που είναι συμβατό με το πρότυπο WAP 1.0. Ωστόσο, ακριβώς επειδή δεν είναι συμβατό με το πρότυπο 1.1, η γερμανική εταιρία δεν αναφέρει πουθενά τη συγκεκριμένη λειτουργία. Το τηλέφωνο που κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά δεν διαθέτει κάποια επιλογή που να έχει σχέση με το WAP. Ωστόσο, υπάρχουν αναφορές ότι ένας κρυφός κωδικός ενεργοποιεί τον WAP browser του τηλεφώνου. Ακόμα και έτσι, όμως, το τηλέφωνο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί, καθώς το πρότυπο 1.0 που υποστηρίζει δεν αναβαθμίζεται ούτε μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτόνομα, καθώς δεν είναι πλήρως συμβατό με τις WML σελίδες που υπάρχουν στο Internet. Για τους προαναφερόμενους λόγους, η εταιρία ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει τρεις νέες συσκευές που θα τηρούν τις προδιαγραφές του WAP 1.1. Τα Siemens S35i, C35 και M35 θα είναι η απάντηση της γερμανικής εταιρίας στον πόλεμο του WAP. Τα νέα αυτά τηλέφωνα θα χαρακτηρίζονται για το χαμηλό κόστος τους και θα κυκλοφορήσουν μέσα στην άνοιξη του 2000.

Η αμερικανική Motorola είναι ακόμα μία εταιρία που σκοπεύει να παρουσιάσει μοντέλα που θα χρησιμοποιούν το WAP. Το Timeport P7389 είναι ένα triple-band τηλέφωνο με δυνατότητες WAP. Διαθέτει θύρα υπερύθρων, παλμική ειδοποίηση, φωνητική κλήση και δυνατότητα εγγραφής φωνητικού σημειώματος.

Πρέπει επίσης να αναφέρουμε τις προσπάθειες της Alcatel, που στην πρόσφατη CeBIT παρουσίασε πλήθος νέων συσκευών, οι οποίες θα χρησιμοποιούν το WAP. Η κορυφαία συσκευή είναι το One Touch 700, που υποστηρίζει τόσο WAP όσο GPRS και Bluetooth. Ως entry-level μοντέλο, η γαλλική εταιρία παρουσίασε το One Touch @.

Η Sony παρουσίασε το CMD-Z5, η Panasonic το GD-93, η NEC το DB6000, η Philips έκδοση του Xenium 989 που υποστηρίζει WAP, ενώ η κορεάτικη Samsung παρουσίασε το A-110.

## WAP SITES

**BBC**
http://www.bbc.co.uk/mobile/mainmenu.wml
Οι ειδήσεις του BBC χωρίζονται σε πολλές θεματικές ενότητες (ειδησεογραφική κάλυψη για τα τελευταία γεγονότα, επιστημονικές εξελίξεις, αθλητικά νέα και αποτελέσματα, ταξιδιωτικές πληροφορίες και πρόγνωση του καιρού της εβδομάδας), οι οποίες ανανεώνονται πολύ συχνά.

**TOTAL SPORTS**
http://WAP.totalsports.net/
Ειδήσεις για όλα τα σπορ (ποδόσφαιρο, μπάσκετ, τένις, μποξ, γκολφ, μηχανοκίνητα σπορ).

**VEDIC ASTROLOGY SERVICES**
http://www.webupkeep.com/WAP/astroWAP.wml
Το "Vedic Astrology Services" απευθύνεται στους ουκ ολίγους φίλους της αστρολογίας. Πλήρες ωροσκόπιο για κάθε ζώδιο και οι φάσεις της Σελήνης!

**JUMBUCK CHATROOMS**
http://www.jumbuck.com/WAP
WAP portal με δυνατότητα συμμετοχής του χρήστη σε on-line συζητήσεις.

**ROOM 33**
http://room33.com
Παροχή υπηρεσιών, όπως δωρεάν e-mail, ημερολόγιο, πρόγνωση καιρού αλλά και διαχείριση μετοχών.

**WAPICQ**
http://www.WAPicq.com/index.wml
Το WAPICQ επιτρέπει σε κάθε κάτοχο ενός WAP συμβατού κινητού τηλεφώνου να είναι σε επαφή με τους υπόλοιπους χρήστες του ICQ.

**WIRELESSGAMES**
http://wirelessgames.com/index.wml
"Κρεμάλα", "Tic-Tac-Toe", "Μεγαλύτερο-Μικρότερο", καθώς και παιχνίδια με ερωτήσεις γνώσεων θα βρείτε στο site αυτό.

**WAPDICT**
http://WAPdict.com
Λεξικό μετάφρασης μεταξύ τεσσάρων γλωσσών (αγγλικής, γαλλικής, γερμανικής και ιταλικής).

## ΤΟ WAP ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΣΗΜΕΡΑ

Σχεδόν ένας στους δύο Ελληνες έχει αποκτήσει κινητό τηλέφωνο και όχι μόνο αυτό, αλλά το αλλάζει συνεχώς θέλοντας να διαθέτει πάντα το τελευταίο και πιο μικρό μοντέλο. Ετσι, δεν θα ήταν υπερβολή αν γράφαμε πως μέσα στα επόμενα δύο χρόνια, και εφόσον έχουν κυκλοφορήσει πολλές WAP συμβατές συσκευές, οι περισσότεροι Ελληνες θα έχουν τη δυνατότητα λήψης WAP περιεχομένου!

Η Panafon ανακοίνωσε πρόσφατα τη δημιουργία ISP, του Panafonet, αλλά και ενός portal, του pan.gr. Ανάμεσα στις υπηρεσίες που θα προσφέρει είναι και το WAP. Η Ericsson Ελλάς έχει ήδη ξεκινήσει τις απαραίτητες κινήσεις και παρέχει υποστήριξη WAP, δημιουργώντας το WAP Lab, ένα εργαστήριο στο οποίο γίνεται ανάπτυξη, έλεγχος και πιλοτική υλοποίηση εφαρμογών WAP. Η Alpha Copy, γενικός αντιπρόσωπος του επικοινωνιακού υλικού της Nokia, έχει κι αυτή με τη σειρά της δημιουργήσει ειδική υπηρεσία για την παροχή υπηρεσιών WAP. Η Digital Content σε συνεργασία με το περιοδικό "Computer Για Ολους" έστησε κι αυτή έναν WAP server (περισσότερες πληροφορίες στο τεύχος Απριλίου του περιοδικού).

Είναι φανερό, λοιπόν, ότι το WAP έχει κινήσει το ενδιαφέρον των μεγάλων εταιριών, καθώς η πρόσβαση στο Internet μέσα από ένα κινητό τηλέφωνο είναι μία πρόκληση. Για τον τελικό χρήστη, για εσάς, το WAP είναι ένας θαυμαστός κόσμος, όπου θα βρείτε πολλές πληροφορίες αλλά και... ψυχαγωγία καθ' οδόν. Δοκιμάστε τον! PC

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET

# Λυσίας

## Το Internet στα ελληνικά σχολεία

**Του Πέτρου Παπαθανασίου**
**petros@compupress.gr**

**Οσοι διαβάζετε το "PC Master" θα γνωρίζετε ότι το σαββατοκύριακο 1-2 Απριλίου πραγματοποιήθηκε η πρώτη φάση του Πανελλήνιου Μαθητικού Διαγωνισμού μέσω Internet "Λυσίας". Ας ρίξουμε μια ματιά στα συμβάντα, αλλά και στο υπόβαθρο μίας προσπάθειας να μπουν οι νέες τεχνολογίες στο ελληνικό σχολείο.**



Με μεγάλη μας χαρά βλέπουμε ότι για 4η συνεχή χρονιά πραγματοποιείται ο Πανελλήνιος Μαθητικός Διαγωνισμός μέσω Internet "Λυσίας", στον οποίο διαγωνίζονται χιλιάδες ελληνόπουλα που ζουν στη χώρα μας αλλά και στο εξωτερικό. Το πρωτοποριακό χαρακτηριστικό του Λυσία είναι ότι οι συμμετέχοντες δεν απαντούν στις ερωτήσεις με μολύβι και χαρτί, αλλά με τη χρήση του πληκτρολογίου του ηλεκτρονικού υπολογιστή, από το σπίτι τους και μέσω Internet. Η τεχνολογία των υπολογιστών επηρεάζει πλέον άμεσα τη ζωή μας και η πληροφορική είναι, ίσως, η επιστήμη με την πιο ραγδαία ανάπτυξη. Το να παρακολουθεί μία χώρα τους ρυθμούς της τεχνολογίας θεωρείται όχι απλώς χρήσιμο, αλλά απαραίτητο για την περαιτέρω ανάπτυξή της. Σε μία σχετικά μικρή χώρα, όπως η Ελλάδα, η οποία μάλιστα μπήκε στο παιχνίδι της τεχνολογίας σχετικά αργοπορημένα, γεγονότα όπως αυτό του διαγωνισμού "Λυσίας" αποτελούν ουσιαστικά στηρίγματα στην προσπάθειά της να ακολουθήσει τις σύγχρονες επιταγές μιας Ευρώπης που επιχειρεί πάλι να αποτελέσει το κέντρο του κόσμου. Σε μία χώρα, όπου μόνο το 1% του πληθυσμού διαθέτει σύνδεση με το Internet, ο διαγωνισμός "Λυσίας" δημιουργεί πρωτόγνωρα στάνταρ στην εκπαίδευση. Πέρα όμως από όλα αυτά, μόνο το γεγονός ότι περισσότεροι από 3.000 Ελληνες μαθητές, εντός κι εκτός συνόρων, συμμετείχαν σε ένα τέτοιο μαθητικό happening, έχει από μόνο του ιδιαίτερη σημασία.

### ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ ΤΟΥ 4ου ΛΥΣΙΑ

Ας δούμε όμως αναλυτικά τι συνέβη κατά την πρώτη φάση του 4ου Λυσία. Η φετινή συμμετοχή ήταν ανέλπιστα μεγάλη. Αρκεί να αναφερθεί ότι δεκαπέντε ημέρες πριν από

την έναρξη του διαγωνισμού οι αιτήσεις συμμετοχής έφταναν σε αριθμό εκείνες του προηγούμενου έτους. Συγκεκριμένα και με αριθμούς, στον 4ο Λυσία εγγράφηκαν 5.500 άτομα, τη στιγμή που το 1999 οι κωδικοί έφταναν τους 3.500. Από τους εγγεγραμμένους συμμετείχαν, τελικά, στην πρώτη φάση 3.300 άτομα. Για να έχετε μία εικόνα του τι σημαίνει αυτό, αρκεί να σας πούμε ότι στον 3ο Λυσία συμμετείχαν τελικά περίπου 1.600 άτομα, υποδιπλάσιος δηλαδή αριθμός από τον φετινό. Ετσι, παρατηρήθηκε κυριολεκτικά συμφόρηση στα κατά τόπους εξεταστικά κέντρα από τους μαθητές που, είτε δεν είχαν σύνδεση με το Internet στο σπίτι τους είτε επέλεξαν να συμμετάσχουν σε "ουδέτερο" έδαφος, προσφεύγοντας στους εκεί υπολογιστές. Η αύξηση αυτή των συμμετοχών, η οποία καταδεικνύει όχι μόνο την επιτυχία του εγχειρήματος, αλλά τελικά οριστικοποιεί την καθιέρωση του Λυσία σε ετήσια βάση, δημιούργησε και δύο -ευτυχώς όχι σημαντικά- μικροπροβλήματα. Το πρώτο και μηδαμινής σημασίας πρόβλημα αφορούσε σε εκείνους που συμπλήρωναν τα ερωτηματολόγια πάνω στην αλλαγή της ημέρας, από το Σάββατο προς την Κυριακή. Συγκεκριμένα, όσοι επέλεξαν τις νυχτερινές ώρες για την εισαγωγή των απαντήσεών τους και δεν είχαν ανοιγμένη τη Java Script στον υπολογιστή τους κατά τη διάρκεια της συμπλήρωσης, ακριβώς στις 12:00 το βράδυ, στην αλλαγή δηλαδή της ημέρας, καθώς αδυνατούσαν να ολοκληρώσουν τη διαδικασία μπλόκαρε το σύστημά τους. Πέρα από τον μικροπανικό που πιθανότατα να προκάλεσε σε μερικούς, το σφάλμα αυτό ήταν μηδαμινό, καθώς μπόρεσαν αργότερα (π.χ. την επόμενη ημέρα) να ολοκληρώσουν τα ερωτηματολόγια. Το δεύτερο πρόβλημα που παρατηρήθηκε μάλλον θα το χαρακτηρίζαμε πιο σημαντικό. Οπως αναφέρθηκε, η συμμετοχή στο φετινό διαγωνισμό ήταν εξαιρετικά υψηλή. Οι οργανωτές του διαγωνισμού, θέλοντας να διευκολύνουν όσο το δυνατόν περισσότερο τους συμμετέχοντες, επέτρεψαν η αίτηση κωδικού συμμετοχής να γίνεται ακόμη και κατά τις δύο ημέρες της πρώτης φάσης του διαγωνισμού. Κατά συνέπεια και λόγω του εξαιρετικού φόρτου του δικτύου, εκείνο το σαββατοκύριακο επί μία ώρα μπλόκαρε το σύστημα ανταλλαγής e-mail, μέσω του οποίου μεταφέρονταν οι κωδικοί. Φαίνεται ότι στην Ελλάδα πολλοί ήταν εκείνοι που είχαν αφήσει την τελευταία στιγμή για να δηλώσουν συμμετοχή, με αποτέλεσμα, τη μία ώρα που παρατηρήθηκε το πρόβλημα αυτό, το τηλεφωνικό κέντρο της οργανωτικής επιτροπής κυριολεκτικά να έχει πάρει φωτιά. Τελικά, το πρόβλημα λύθηκε και... τέλος καλό, όλα καλά. Οι μαθητές, είτε από τον οικιακό υπολογιστή τους και τη σύνδεση στο Internet είτε από τα προκαθορισμένα εξεταστικά κέντρα, μπόρεσαν να συμπληρώσουν και να αποστείλουν για διόρθωση τα "ηλεκτρονικά" ερωτηματολόγιά τους. Τώρα πια απομένει η δεύτερη φάση, με την οποία ολοκληρώνεται ο 4ος Πανελλήνιος Μαθητικός Διαγωνισμός μέσω Internet "Λυσίας", η οποία θα λάβει χώρα το Σάββατο 13 Μαΐου, αυτή τη φορά όμως μόνο σε εξεταστικά κέντρα, καθώς οι νικητές της πρώτης φάσης θα διαγωνιστούν σε προκαθορισμένα θέματα, χωρίς καμία δυνατότητα "εξωτερικής" βοήθειας, για να δούμε ποιος πραγματικά μπορεί να βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά και βέβαια να κερδίσει τα δώρα του διαγωνισμού.

## ΤΟ "ΤΡΙΠΤΥΧΟ" ΤΟΥ ΛΥΣΙΑ

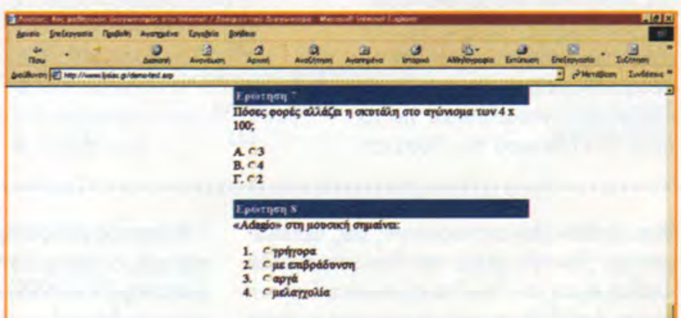
Σε συνέντευξη Τύπου που δόθηκε στην Ενωση Συντακτών Ημερησίων Εφημερίδων Αθηνών από την Οργανωτική Επιτροπή του διαγωνισμού "Λυσίας" τονίστηκε το τρίπτυχο του χαρακτήρα του από τον κ. Δούκα των Εκπαιδευτηρίων Δούκα, την κ. Ταλιαδώρου της CompuLink Network και το γνωστό ηθοποιό κ. Κ. Καρρά, επίτιμο πρόεδρο του μη κερδοσκοπικού συλλόγου "Το Χαμόγελο του Παιδιού". Η πρώτη πτυχή του διαγωνισμού, και ίσως αυτή με την πιο βαρύνουσα σημασία, αφορά στον παιδαγωγικό χαρακτήρα του, εφόσον πρόκειται για μαθητικό διαγωνισμό γνώσεων, ο οποίος προωθεί τη δημιουργική σκέψη και το συναγωνισμό ανάμεσα στους Ελληνες μαθητές. Η δεύτερη πτυχή αναδεικνύει την τεχνολογική πλευρά του, μέσω της εισαγωγής των ηλεκτρονικών υπολογιστών σε μία καθαρά εκπαιδευτική διαδικασία, δείχνοντας την εικόνα του σχολείου του μέλλοντος. Τέλος, ο φιλανθρωπικός ρόλος του (μέσω της χρηματικής συνεισφοράς στο σύλλογο "Το Χαμόγελο του Παιδιού"), ο οποίος, παρ' ότι κινείται παράλληλα με τον κύριο στόχο του "Λυσίας", δεν παύει να είναι μία προσθήκη υψίστης σημασίας στον 4ο Διαγωνισμό "Λυσίας", καθώς ο σύλλογος "Το Χαμόγελο του Παιδιού" επικεντρώνει όλες τις προσπάθειές του στην κάλυψη των ιδιαίτερων αναγκών των παιδιών (από εκπαιδευτικά θέματα, έως και προβλήματα υγείας), όχι μόνο στη χώρα μας, αλλά και εκτός των συνόρων αυτής.

## ΜΑΣ ΕΙΠΑΝ...

Σε τηλεφωνική συνομιλία που είχαμε με συμμετέχοντες και βραβευθέντες προηγούμενων ετών χαρακτήρισαν το Λυσία άριστη προσπά-




Γίνετε κι εσείς μέλος ή προσφέρετε τις εισφορές σας στο σύλλογο μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα "Το Χαμόγελο του Παιδιού" μέσα από το site του στο Διαδίκτυο (www.hamogelo.gr).




Ενα παράδειγμα από την παρουσίαση των ερωτήσεων του διαγωνισμού "Λυσίας" και του τρόπου εισαγωγής των απαντήσεων σε δικτυακό περιβάλλον.

# ΛΥΣΙΑΣ

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

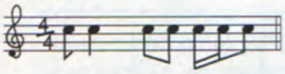
Επειδή θα θέλατε να δείτε σε ποιο επίπεδο κινούνται οι ερωτήσεις του Λυσία, ώστε να αποφασίσετε τελικά να συμμετέχετε στον επόμενο διαγωνισμό, σας δίνουμε ορισμένα επιλεγμένα θέματα (από αυτά που "έπεσαν" στην πρώτη φάση του Λυσία), για να ελέγξετε και τις δικές σας ικανότητες.

### Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

**1 / Α' Γυμνασίου**

***Πολλαπλή Επιλογή***

Να τοποθετηθεί η σωστή αξία για να συμπληρωθεί το παρακάτω μέτρο των 4/4.

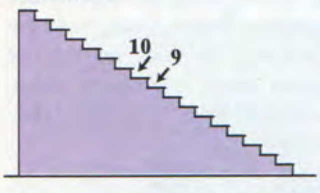





### Β' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

**2 / Β' Γυμνασίου**

***Συμπλήρωση***




Ο Τάκης μένει στον 1ο όροφο μιας πολυκατοικίας που η σκάλα έχει 17 σκαλιά. Μια μέρα που ανέβαιναν με τον αδελφό του, παρατήρησε ότι, όταν ήταν στο 9ο σκαλοπάτι και ο αδελφός του στο 10ο, τα ύψη τους έφταναν μέχρι τον 1ο όροφο. Θυμήθηκε ότι είχε ύψος 144cm και αναρωτήθηκε για το ύψος του αδελφού του. Πόσα cm να είναι; (συμπληρώστε το κενό με τον κατάλληλο τριψήφιο αριθμό).

**3 / Β' Γυμνασίου**

***Σωστό - Λάθος***

Ποιοι από τους ισχυρισμούς που διατυπώνονται στις παρακάτω προτάσεις είναι σωστοί (Σ) και ποιοι λανθασμένοι (Λ);

**1.** Η Σάμος φημίζεται για τη μαστίχα της
❑Σ ❑Λ

**2.** Η Μυτιλήνη φημίζεται για το ούζο της
❑Σ ❑Λ

**3.** Η Κρήτη φημίζεται για τα καπνά της
❑Σ ❑Λ

**4.** Η Καστοριά φημίζεται για τις γούνες της
❑Σ ❑Λ

**5.** Η Ξάνθη φημίζεται για τις μπανάνες της
❑Σ ❑Λ

**4 / Β' Γυμνασίου**

***Σωστό - Λάθος***

Μέσα σε ένα ποτήρι με λεμονάδα ρίχνουμε τρία παγάκια. Ποιοι από τους ισχυρισμούς που διατυπώνονται στις παρακάτω προτάσεις είναι σωστοί (Σ) και ποιοι λανθασμένοι (Λ);

**1.** Μεταφέρεται θερμότητα από τη λεμονάδα στα παγάκια
❑Σ ❑Λ

**2.** Μεταφέρεται θερμότητα από τα παγάκια στη λεμονάδα
❑Σ ❑Λ

**3.** Η θερμοκρασία της λεμονάδας ελαττώνεται
❑Σ ❑Λ

**4.** Μεταφέρεται θερμότητα από τον αέρα στα παγάκια
❑Σ ❑Λ

### Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

**5 / Γ' Γυμνασίου**

***Πολλαπλή Επιλογή***

Επιλέξτε την κατάλληλη από τις προτεινόμενες λέξεις που συμπληρώνει τη σημασία των παρακάτω προτάσεων:

**1.** Δεν είναι εύκολο να συντάξεις μια ... επιστολή έτσι ώστε να μην είναι μόνο τυπική, αλλά να εκφράζει όλα τα συναισθήματα για την επιτυχία του άλλου.

**Α.** συγχαρητήρια
**Β.** ευχαριστήρια
**Γ.** συλλυπητήρια

**2.** Για την ... αλληλογραφία χρειάζονται ειδικές γνώσεις, γιατί έχει τους δικούς της τύπους και κανόνες.

**Α.** προσωπική
**Β.** ιδιωτική
**Γ.** εμπορική

**3.** Ο ταχυδρόμος έχει την ευθύνη της προσωπικής ... των συστημένων επιστολών στους παραλήπτες.

**Α.** επίδοσης
**Β.** παραλαβής
**Γ.** αποστολής

**4.** Ο πολίτης μπορεί να πάρει στεγαστικά δάνεια από τις τράπεζες και το ...

**Α.** ταχυδρομικό γραφείο
**Β.** ταχυδρομικό ταμιευτήριο
**Γ.** ταχυδρομικό δίκτυο

**6 / Γ' Γυμνασίου**

***Αντιστοίχιση***

Αντιστοιχίστε σε κάθε αριθμό την κατάλληλη λέξη που συμπληρώνει το κείμενο:

Ο .............. (1) αρχικά ήταν ένας από τους πρεσβύτερους με ευρύτερες ........ (2) ευθύνες. Στη μεταποστολική εποχή καθιερώθηκε να σημαίνει αυτό που σημαίνει και σήμερα, δηλ. τον ........ (3) βαθμό της ιεροσύνης. Ο επίσκοπος είναι ο .............. (4) μιας Επισκοπής, που περιέχει ένα μεγάλο αριθμό ........... (5), δηλ. χριστιανικών κοινοτήτων. Είναι η κεφαλή της τοπικής ........... (6). Διατηρεί την αποστολική παράδοση και εγγυάται ότι η Εκκλησία που ποιμαίνει είναι αυτούσια συνέχεια της Εκκλησίας που δημιούργησαν οι ........... (7). Χειροτονεί τους πρεσβυτέρους και τους διακόνους και έχει την ............ (8) της αντιμετώπισης των ............ (9) στην περιοχή του.

**Α.** Επίσκοπος, **Β.** Ενοριών, **Γ.** Ηγούμενος, **Δ.** Αιρέσεων, **Ε.** Τρίτο, **ΣΤ.** Διοικητικές, **Ζ.** Απόστολοι, **Η.** Εκκλησίας, **Θ.** Ευθύνη.

**Απαντήσεις**

**Θέμα 1:** 2
**Θέμα 2:** 126cm
**Θέμα 3:** 1: Λάθος, 2: Σωστό, 3: Λάθος, 4: Σωστό, 5: Λάθος
**Θέμα 4:** 1: Σωστό, 2: Λάθος, 3: Σωστό, 4: Σωστό
**Θέμα 5:** 1-Α, 2-Γ, 3-Α, 4-Β
**Θέμα 6:** (1): επίσκοπος, (2): διοικητικές, (3): τρίτο, (4): ηγούμενος, (5): ενοριών, (6): Εκκλησίας, (7): Απόστολοι, (8): ευθύνη, (9): αιρέσεων,

θεια. Σχεδόν όλοι οι συνομιλητές μας δεν συμμετείχαν μόνο μία φορά στο διαγωνισμό, αλλά έλαβαν μέρος σε όλους τους μετέπειτα διαγωνισμούς, όσο βέβαια τους το επέτρεπε η ηλικία τους. Αλλά ακόμη και στην τελευταία περίπτωση, η προσπάθειά τους για την αναβάθμιση του θεσμού ήταν κάτι παραπάνω από σημαντική, όπως εκείνη του Χριστόφορου Χατζηκομή (βραβευμένος το 1997) ο οποίος, μη μπορώντας να συμμετάσχει τις επόμενες χρονιές, καθώς δεν του το επέτρεπε η ηλικία του (σπουδαστής Μηχανολόγος Μηχανικός πλέον), "έβαλε" τα ξαδέλφια του στον Λυσία, πολλαπλασιάζοντας με τον τρόπο του τις συμμετοχές.

Κάνοντας μία αναδρομή από το 1997 έως σήμερα, ο Μίμης Σπανός (βραβεύθηκε στον διαγωνισμό του 1999) ανέφερε ότι χρόνο με το χρόνο τα θέματα γίνονται όλο και πιο δύσκολα, καθώς ο ολοένα αυξανόμενος συναγωνισμός δημιουργεί πρόσθετες απαιτήσεις στον προσδιορισμό των πράγματι "διαβασμένων" μαθητών. Πρόκειται ωστόσο για μία κατάσταση η οποία όχι μόνο δεν τον αποθαρρύνει, αλλά αντιθέτως του διεγείρει ακόμη περισσότερο το ενδιαφέρον και ενισχύει την προσπάθειά του για διάκριση στους επόμενους διαγωνισμούς.

Από την επαφή με τους διαγωνιζομένους προκύπτει μία επιπλέον γενική παρατήρηση, που αφορά στους συμμετέχοντες του Λυσία, η οποία εξηγεί και την επιτυχία του θεσμού. Ενώ τις πρώτες χρονιές οι συμμετέχοντες προέρχονταν σχεδόν κατ' αποκλειστικότητα από τα Εκπαιδευτήρια Δούκα, η διάδοση του θεσμού, κυρίως από τα ίδια τα παιδιά, έφερε νέες συμμετοχές τις χρονιές που ακολούθησαν, για να φτάσουμε στο 2000, όπου -όπως είδαμε παραπάνω- η παρουσία στον πανελλήνιο μαθητικό διαγωνισμό διπλασιάστηκε σε σχέση με το 1999.

Πέρα όμως από τους μαθητές, μετά την επαφή που είχαμε με ορισμένους από τους υπεύθυνους των εξεταστικών κέντρων, στα οποία

## Α' ΛΥΚΕΙΟΥ

### 1 / Α' Λυκείου
***Συμπλήρωση***

Ο πατέρας μού διηγήθηκε την παρακάτω πραγματική συζήτηση με τον παππού του:

**Πατέρας:** "Το 1952 ήμουν τόσο χρονών όσο τα δύο τελευταία ψηφία του έτους που γεννήθηκα."

**Προπάππος:** "Το ίδιο συμβαίνει και σε μένα."

**1.** Ο πατέρας μου γεννήθηκε το

..................................................

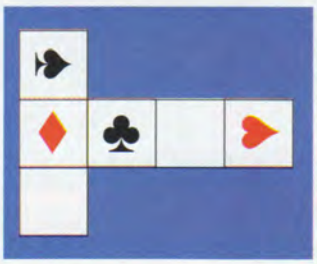
**2.** Ο προπάππος μου γεννήθηκε το

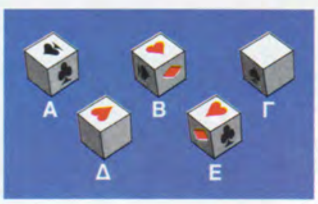
..................................................

(συμπληρώστε τα κενά με τους κατάλληλους τετραψήφιους αριθμούς χωρίς τελεία ή κόμμα μεταξύ των ψηφίων)

### 2 / Α' Λυκείου
***Πολλαπλή Επιλογή***

Οταν το παρακάτω κουτί διπλωθεί, τι κύβο θα σχηματίσει;






## Β' ΛΥΚΕΙΟΥ

### 3 / Β' Λυκείου
***Σωστό - Λάθος***

Ποιοι από τους ισχυρισμούς που διατυπώνονται στις παρακάτω προτάσεις είναι σωστοί (Σ) και ποιοι λανθασμένοι (Λ);

**1.** Ο Πατριάρχης κατά την Τουρκοκρατία διατηρούσε τα προνόμια που είχε επί Βυζαντίου

❑Σ ❑Λ

**2.** Οι Παροικίες ήταν πνευματικά κέντρα που αναπτύχθηκαν στον τουρκοκρατούμενο ελληνικό χώρο

❑Σ ❑Λ

**3.** Οι οπλαρχηγοί είχαν την εξουσία στις κοινότητες κατά την Τουρκοκρατία

❑Σ ❑Λ

**4.** Οι αρματωλοί ήταν στρατιωτικά σώματα που είχαν οργανώσει οι Τούρκοι για να αντιμετωπίσουν τους κλέφτες

❑Σ ❑Λ

**5.** Το κίνημα του Νεοελληνικού Διαφωτισμού αναπτύχθηκε μετά την απελευθέρωση της Ελλάδας από τους Τούρκους

❑Σ ❑Λ

### 4 / Β' Λυκείου
***Πολλαπλή Επιλογή***

Επιλέξτε τις κατάλληλες απαντήσεις:

**1.** Τα μπλουζ και τα σπιρίτσουαλς ανήκουν:

**Α.** στην αλεατορική μουσική

**Β.** στη μουσική τζαζ

**Γ.** στη σειραϊκή μουσική

**2.** Στην παντομίμα δεν υπάρχει...

**Α.** κίνηση

**Β.** λόγος

**Γ.** μουσική

**Δ.** έκφραση

**3.** Το αντίθετο του ρεαλισμού είναι:

**Α.** ιμπρεσιονισμός

**Β.** ρομαντισμός

**Γ.** συμβολισμός

**Δ.** εξπρεσιονισμός

## Γ' ΛΥΚΕΙΟΥ

### 5 / Γ' Λυκείου
***Αντιστοίχιση***

Αντιστοιχίστε σε καθέναν από τους επιστήμονες που αναγράφονται το θέμα που αποτελεί το κύριο έργο του.

**1.** Newton
**2.** Mentel
**3.** Kepler
**4.** Μεντελέγεφ
**5.** Lavoisier
**6.** Faraday
**7.** Darwin
**8.** Einstein
**9.** Bohr

**Α.** Νόμοι κληρονομικότητας
**Β.** Νόμοι κίνησης των πλανητών
**Γ.** Νόμοι αφθαρσίας ύλης
**Δ.** Νόμος παγκόσμιας έλξης
**Ε.** Νόμοι ηλεκτρόλυσης
**ΣΤ.** Θεωρία πιθανοτήτων
**Ζ.** Θεωρία σχετικότητας
**Η.** Ατομικό πρότυπο
**Θ.** Θεωρία εξέλιξης ειδών
**Ι.** Περιοδικός πίνακας στοιχείων
**Κ.** Κυβερνητική
**Λ.** Θεωρία συνόλων

### 6 / Γ' Λυκείου
***Πολλαπλή Επιλογή***

Τι σημαίνει η έκφραση;

**1.** Φειδού χρόνου

**Α.** Ο χρόνος τελειώνει

**Β.** Ο χρόνος είναι πολύτιμος

**2.** Ουδείς εκών κακός

**Α.** Ο κακός κάνει ό,τι θέλει

**Β.** Κανείς δεν είναι κακός γιατί το επιθυμεί

**3.** Μέτρον άριστον

**Α.** Είναι άριστο να είναι κανείς μετρημένος

**Β.** Η μετριότητα σε κάνει άριστο

**4.** Τα πάντα ρει

**Α.** Ολα αλλάζουν - ανανεώνονται

**Β.** Η ταχύτητα της αλλαγής

**5.** Φύσιν πονηράν μεταβαλείν ου ράδιον

**Α.** Δεν είναι εύκολο να αλλάξεις τον εαυτό σου

**Β.** Δεν είναι εύκολο να αλλάξει κανείς μια πονηρή/άθλια προσωπικότητα

**Απαντήσεις**

**Θέμα 1:** Πρόταση 1: 1926, Πρόταση 2: 1876
**Θέμα 2:** τον κύβο Δ
**Θέμα 3:** 1: Σωστό, 2: Λάθος, 3: Λάθος, 4: Σωστό, 5: Λάθος
**Θέμα 4:** 1-Β, 2-Β, 3-Β
**Θέμα 5:** 1-Δ, 2-Α, 3-Β, 4-Ι, 5-Γ, 6-Ε, 7-Θ, 8-Ζ, 9-Η
**Θέμα 6:** 1-Β, 2-Β, 3-Α, 4-Α, 5-Β

κατέφυγαν οι διαγωνιζόμενοι που δεν διέθεταν σύνδεση στο Internet, βγάλαμε μερικά ενδιαφέροντα συμπεράσματα. Σύμφωνα με τον υπεύθυνο του εξεταστικού κέντρου στα Εκπαιδευτήρια Δούκα, φέτος παρατηρήθηκε αύξηση του ενδιαφέροντος από τις μικρότερες τάξεις του σχολείου, με αποτέλεσμα να διαγωνιστούν περισσότεροι μαθητές δημοτικού σε σχέση με προηγούμενες χρονιές. Εκτός βέβαια της αυξημένης συμμετοχής, στην οποία ήδη αναφερθήκαμε, οι υπεύθυνοι, στη συντριπτική πλειονότητά τους, ομολόγησαν μία αρνητική πτυχή που επηρεάζει το διαγωνισμό. Συγκεκριμένα, παραπονέθηκαν ότι δεν υπήρχε ιδιαίτερη ενημέρωση από τα σχολεία όπου φοιτούσαν οι μαθητές, ορισμένα μάλιστα αγνοούσαν εντελώς την ύπαρξη του διαγωνισμού. Πέρα από τα Εκπαιδευτήρια Δούκα, τα οποία είναι μεταξύ των διοργανωτών, στα περισσότερα δημόσια σχολεία η ενημέρωση των μαθητών ήταν -επιεικώς- ελλιπέστατη. Είναι κρίμα μία τέτοια εκδήλωση να μη διαθέτει την προβολή που της αρμόζει.

## ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΕΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΗ ΦΑΣΗ

Απομένει λιγότερο από ένας μήνας μέχρι τη διεξαγωγή της δεύτερης φάσης του 4ου Πανελλήνιου Μαθητικού Διαγωνισμού μέσω Internet "Λυσίας", από την οποία θα προκύψουν οι τελικοί "νικητές". Σκόπιμα η λέξη "νικητές" μπαίνει εντός εισαγωγικών, καθώς όλοι οι συμμετέχοντες σε έναν τέτοιο διαγωνισμό είναι εκ των προτέρων κερδισμένοι. Μέχρι τότε οι διαγωνιζόμενοι έχουν χρόνο να ακονίσουν τις γνώσεις τους και τη μνήμη τους, ώστε να προετοιμαστούν για να κατακτήσουν μία διάκριση στον Λυσία. Οι αναγνώστες του περιοδικού (κάτω των 18 ετών), που δεν μετείχαν φέτος, έχουν έναν ολόκληρο χρόνο να αποφασίσουν αν θα δηλώσουν συμμετοχή του χρόνου. Δική μας πρόταση είναι να το πράξουν χωρίς δεύτερη σκέψη.

PC

# GAME CL

Game Preview



76 **Diablo 2**
Μία πρώτη ματιά σε έναν από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους.



80 **The Longest Journey**
Η April καταφθάνει... τον Απρίλιο!



86 **Star Trek: Armada**
Ενα strategy βασισμένο στη γνωστή σειρά Star Trek.




92 **GP 500**
Θα μπορέσετε να δαμάσετε αυτές τις μηχανές;




104 **Millennium Racer**
Η κούρσα της χιλιετίας!



108 **Rising Sun**
Το νέο παιχνίδι στρατηγικής της Talonsoft.

## POINT SYSTEM



### 0-50
**ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ**
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



### 51-60
**ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ**
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



### 61-70
**ΜΕΤΡΙΟ**
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



### 71-80
**ΚΑΛΟ**
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



### 81-90
**ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ**
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



### 91-95
**ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ**
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



### 96-100
**ALL TIME CLASSIC**
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB



**ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ**

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα βλέπετε να αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

# ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

**Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.**

| ΠΑΙΧΝΙΔΙ | ΤΕΥΧΟΣ | ΒΑΘΜ. |
|---|---|---|
| AGE OF WONDERS | 117 | 72% |
| BATTLEZONE II | 119 | 83% |
| BIOSYS | 117 | 60% |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2000 | 117 | 95% |
| CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC | 118 | 83% |
| DELTA FORCE 2 | 118 | 80% |
| EARTHWORM JIM 3D | 117 | 78% |
| EXTREME BIKER | 118 | 88% |
| F/A-18E SUPER HORNET | 118 | 81% |
| FINAL FANTASY 8 | 119 | 90% |
| LE MANS 24 HOURS | 117 | 86% |
| LULA 2: WET ATTACK | 118 | 87% |
| NOX | 118 | 88% |
| RENEGADE RACERS | 118 | 75% |
| SLAVE ZERO | 117 | 89% |
| SOUTH PARK RALLY | 117 | 72% |
| SPIRIT OF SPEED 1937 | 117 | 78% |
| STAR WARS: PIT DROIDS | 119 | 90% |
| SUPERBIKE 2000 | 119 | 90% |
| THEOCRACY | 118 | 81% |
| THE CRYSTAL KEY | 119 | 85% |
| THE FORGOTTEN | 119 | 65% |
| THE SIMS | 119 | 88% |
| TOY STORY 2 | 119 | 76% |
| ULTIMA 9 | 117 | 99% |

Game Preview

# DIABLO II

***Διάβασα το γράμμα ενός αναγνώστη, ο οποίος μας κατηγορούσε ότι γράφοντας φράσεις του τύπου "εάν σέβεστε τον εαυτό σας ως gamer, πρέπει να αγοράσετε αυτό το παιχνίδι" προσπαθούμε να διαφημίσουμε/προωθήσουμε συγκεκριμένους τίτλους. Να, όμως, που είμαστε αναγκασμένοι να γράψουμε κάτι ανάλογο για άλλη μία φορά... Βλέπετε, έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι-κολοσσό, που όποιος ασχολείται -έστω και λίγο- με τους υπολογιστές πρέπει να το γνωρίζει και να έχει "προϊστορία" μαζί του. Εάν, λοιπόν, σέβεστε τον εαυτό σας... ψάξτε για το Diablo II.***

*του Στέφανου "MAN5ON" Μανούκα*
*Stefoos6@hotmail.com*

Από τον Οκτώβρη του 1998 όλος ο κόσμος περιμένει το νέο "διαμάντι" της μαμάς Blizzard, τη συνέχεια του best-seller Diablo. Ομως, όπως φυσικά θα ξέρετε, η τακτική της "μαμάς" είναι η ονομαζόμενη "αναβολή-στην-αναβολή-και-δεν-με-νοιάζει-τίποτα". Ο γνωστός χαμός στο Internet είχε πανικοβάλει τον κόσμο, και πολλές σελίδες του χρησιμοποιούσαν το δελεαστικό για όλους Diablo II beta testing. Ωστόσο, γνωρίζαμε καλά πως ήταν νωρίς για τέτοιες πολυτέλειες. Ωσπου μια μέρα σαν τις άλλες, η Blizzard έδωσε -επιτέλους!- ένα βίντεο, πιθανότατα το εισαγωγικό. Με τον τρόπο αυτό κατάφερε να τριπλασιάσει τους επισκέπτες της σελίδας της στον παγκόσμιο ιστό (www.blizzard.com). Αυτονόητο ήταν, λοιπόν, ότι εκείνοι που θα ανέμεναν τη στιγμή της εγκατάστασης στο σκληρό δίσκο τους του ολοκληρωμένου παιχνιδιού θα ήταν τόσοι που θα ξεπερνούσαν τις προσδοκίες ακόμα και της κατασκευάστριας εταιρίας.



**Ορίστε η αρχική οθόνη επιλογής χαρακτήρα.**

Ομως, ύστερα από λίγο καιρό τα γεγονότα μαρτυρούσαν τερματισμό του project για τους γνωστούς λόγους της μισοδιάλυσης της Sierra. (Αλήθεια, πόσοι από σας γνωρίζουν ότι τη διανομή του Diablo και του official add-on του Hellfire είχε αναλάβει η Sierra; Μετρημένοι στα δάχτυλα νομίζω.) Οταν έμαθα πως το Diablo II ίσως να μην τέλειωνε ποτέ, ένιωσα έναν πόνο στο στομάχι. Θα με θεωρήσετε τρελό. Κι όμως ήμουν (και είμαι) από εκείνους που έχουν ως homepage στον Netscape το site της Blizzard - για την απεργία πείνας που είχα κάνει θα γράψω άλλη φορά :) Φυσικά, όπως γνωρίζετε όλοι, το project συνεχίστηκε με γοργούς ρυθμούς, αφού και το παράλληλο adventur-ίστικο project της Blizzard (WarCraft: The Clans) για κάποιους λόγους ακυρώθηκε και όλο το team του μεταφέρθηκε στον τομέα γραφικών του Diablo II.

Η εταιρία έδινε -και δίνει- κάθε βδομάδα καινούριες φωτογραφίες από το παιχνίδι. Ομως, σε κάποια σελίδα στο Internet είδα σε φωτογραφίες άτομα (πι-

θανότατα δημοσιογράφους) να παίζουν τον τίτλο σε Mac. Θυμός, θυμός και πάλι θυμός. Το παιχνίδι, ακόμα και εκεί, φαινόταν καταπληκτικό με την ελεύθερη κίνηση στους εξωτερικούς χώρους και αυτό το ατμοσφαιρικό περιβάλλον που μόνο το Diablo II μπορεί να προσφέρει στον gamer.

Επιτέλους! Χίλιοι και πλέον τυχεροί άνθρωποι θα μπορούσαν να δοκιμάσουν τον τίτλο για το ανάλογο τεστ. ΝΑΙ! Η beta έκδοση του sequel του Diablo είναι εδώ ή, μάλλον, εκεί... στη μακρινή Νότια Αμερική. Οπου να 'ναι έρχεται κι εδώ. Εν αναμονή, λοιπόν...



Μόλις δείτε αυτό το κουτί σε κατάστημα που πουλά παιχνίδια για PCs, χωρίς δεύτερη σκέψη αγοράστε το με κάθε τρόπο - π.χ. σφουγγαρίζοντας το πάτωμα...

## ΙΣΤΟΡΙΑ (ΑΠΟ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ BLIZZARD ΜΕ ΑΓΑΠΗ)

Οσοι από εσάς δεν έχετε τελειώσει το πρώτο μέρος του τίτλου ντροπή σας. Διαβάστε τις γραμμές που ακολουθούν για να δείτε τι χάσατε στο finale και τι θα δείτε στο sequel.

Εχοντας σκοτώσει τον δαιμονικό Diablo, ο οποίος είχε καταλάβει το χωριό σου... υπογείως, στέκεσαι πάνω από το άψυχο κορμί του και του βγάζεις το διαμάντι που είχε την ικανότητα να εξουσιάζει το ανθρώπινο σώμα που το "φοράει" και να επικαλείται και να "γεννά" το δαίμονα. Με το που βγάζεις, λοιπόν, το διαμάντι από το μέτωπό του, το τεράστιο δαιμονικό κορμί μεταμορφώνεται σε σώμα παιδιού. Αντί να σπάσεις το διαμάντι για να σταματήσεις αυτή την κατάρα, το καρφώνεις με δύναμη στο δικό σου μέτωπο με σκοπό να γίνεις -πιθανότατα- Diablo στη θέση του Diablo.

Το εισαγωγικό βίντεο του sequel που έχει δώσει η εταιρία στο κοινό (και φυσικά έχετε προμηθευτεί από το CD του περιοδικό εδώ και αρκετό καιρό) περιπλέκει ακόμα περισσότερο τα πράγματα, γεννώντας τεράστια ερωτήματα που ζητούν επίμονα -και γρήγορα- απαντήσεις! Δείχνει το χαρακτήρα να είναι επάνω σε ένα καμιόνι, να κρατά το διαμάντι στα χέρια του (άρα, δεν θα είναι ο επόμενος Diablo; Αρα, το μετάνιωσε; Αρα, τι;), να το πετά σε μία πόλη και να συνεχίζει το δρόμο του για το... εχμ... για το πού; Εάν κάποιος παρατηρήσει το βίντεο προσεκτικά, θα δει ότι σε ένα σημείο του ο ουρανός αστράφτει και ότι το πρόσωπο του χαρακτήρα φαίνεται (αχνά μεν, αλλά φαίνεται). Θα μπορούσα να υποστηρίξω ότι έμοιαζε δαιμονικό, απόκοσμο και σε καμία περίπτωση ανθρώπινο. Αληθινά, αυτό το βίντεο έχει διχάσει τον κόσμο. Η ιδέα, πάντως, να αντιμετωπίζεις τον παλιό χαρακτήρα σου ως κακό στο sequel είναι αν μη τι άλλο πρωτότυπη και εντυπωσιακή. Κανείς δεν μπορεί να το αμφισβητήσει αυτό.

Τώρα πια δεν θα πρέπει να αντιμετωπίσεις μόνο τον Diablo και την παρέα του. Θα πρέπει να σκοτώσεις και τα αδέρφια του που απελευθερώθηκαν ύστερα από πολύ καιρό. Συνεπώς, δεν θα κινείσαι σε μόνο μία τοποθεσία καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι πόλεις, σε αντίθεση με αυτές του Diablo, είναι τέσσερις, με πολλές εξωτερικές (νεκροταφεία, ναούς, εκκλησίες) και εσωτερικές (σπηλιές, κατακόμβες, υπόγεια) τοποθεσίες για εξερεύνηση και εξολόθρευση εχθρών. Φυσικό είναι, λοιπόν, το Diablo II να έρχεται σε 4 CDs (ένα για κάθε πόλη), γεγονός που επιτρέπει στους ανθρώπους της Blizzard να παρουσιάζονται σαφέστατοι ως προς το ότι το νέο παιχνίδι τους θα είναι τέσσερις φορές μεγαλύτερο από το πρώτο. Φανταστείτε μόνο αυτό: Στο Diablo αφιερώναμε ολόκληρα βράδια λόγω της πώρωσής μας. Τώρα (δηλαδή, σε λίγο καιρό) θα αφιερώνουμε ολόκληρες εβδομάδες, για να μη γράψω μήνες, στο τετραπλάσιο Diablo II. Αν και στο Diablo δεν ήταν τα γραφικά που το έκαναν αριστουργηματικό, αλλά ο εθισμός που προκαλούσε και το gameplay του. Δύο στοιχεία που δυστυχώς λείπουν εδώ και καιρό από τα σημερινά παιχνίδια. Για αρχή θα ασχοληθούμε με τα...



Ετσι θα είναι η chatting screen στο Battlenet.

## ΓΡΑΦΙΚΑ (ΤΟ ΒΕ 3DFX OR NOT TO BE 3DFX?)

Ολοι πρέπει να παραδεχτούμε πως το Diablo, όταν κυκλοφόρησε, είχε επαναστατικά γραφικά. Κατά κύριο λόγο τα γραφικά του πρώτου τίτλου ήταν τριών διαστάσεων με μία οπτική γωνία 75 μοιρών. Αρκετή λεπτομέρεια στα sprites και πολύ καλά δοσμένη η κίνηση τόσο του main character όσο και των αντιπάλων του. Φυσικά, το



Το inventory που πάνω κάτω είναι ίδιο με αυτό του Diablo.

### ΤΟ DIABLO II ΣΤΟ INTERNET

**Παραθέτουμε μερικές διευθύνσεις στον παγκόσμιο ιστό που περιέχουν πληροφορίες, νέα και πολλά downloads για τον εν λόγω τίτλο.**

- http://www.blizzard.com/
- http://www.diablo2.com/
- http://www.loungeblizzard.com/
- http://www.diablo.net/
- http://www.d2inferno.com/
- http://www.diabloii.net/



Με ανοιχτό το στόμα θέλουν να μας αφήνουν οι κύριοι της Blizzard και, όπως μπορείτε να δείτε, τα καταφέρνουν πολύ καλά.



Η Amazon εκτοξεύει καμιά τριανταριά βέλη στους αντιπάλους... Εντυπωσιακό!

στοιχείο που μάγευε ήταν η απεικόνιση των αρχηγών, είτε αυτός λεγόταν King Leoric είτε Dark Lord (η αυτού εξοχότης DIABLO). Αυτό που έλειπε, όμως, από το Diablo ήταν η υποστήριξη της επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών.

Το Diablo II έρχεται να καλύψει αυτή την έλλειψη. Τα γραφικά του sequel προβλέπεται ότι θα είναι εκπληκτικά. "Λεπτομέρεια και μόνο λεπτομέρεια" μπορεί να αναφωνήσει κάποιος αντικρίζοντας τις φωτογραφίες του τίτλου. Τα τοπία και οι χαρακτήρες του είναι ζωγραφιστοί με έξοχους φωτισμούς και απόκοσμες αποχρώσεις. Ο χαρακτήρας που χειρίζεστε μπορεί να είναι μικρός, σε σύγκριση με τα στάνταρ της εποχής, όμως το Diablo II διαθέτει το εξής πολύ καλό στοιχείο που έλειπε από τον προκάτοχό του: εμφανίζει όλα τα αντικείμενα που κρατά ο χαρακτήρας κάθε στιγμή. Για παράδειγμα, ο χαρακτήρας που θα κρατά ένα Flaming Sword θα ξεχωρίζει από εκείνον που θα κρατά ένα Two-Handed Sword. Αυτό δεν περιορίζεται στα όπλα, αλλά επεκτείνεται σε όλο τον εξοπλισμό. Το inventory, φυσικά, δεν θα φαίνεται και δεν θα επηρεάζει την εξωτερική εμφάνιση του χαρακτήρα σας. Ανεπίσημα στοιχεία κάνουν λόγο για το εξής φαινόμενο: Όταν έχεις αρκετά λεφτά επάνω σου (σ.σ.: Full inventory με χρήμα), κατά τη διάρκεια της κίνησής σου θα ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος της γεμάτης από χρήματα τσέπης. Από φωτογραφίες που έχω δει στο Internet με μαγικά και εντυπωσιακά spells, μπορώ να πω πως στο συγκεκριμένο τομέα η δουλειά της εταιρίας ξεπερνά τα καθιερωμένα. Απαλά χρώματα για τα αδύναμα ξόρκια και άγρια και φανταχτερά για εκείνα που προκαλούν πόνο στους αντιπάλους. Στο σημείο αυτό θα ήθελα να προσθέσω πως στο παιχνίδι θα κυριαρχεί ο κύκλος του εικοσιτετραώρου. Μπορείτε, δηλαδή, είτε να μονομαχείτε μέρα μεσημέρι με τον ήλιο επάνω από το κεφάλι σας είτε να παίζετε/πολεμάτε στο ατμοσφαιρικό απόλυτο σκοτάδι. Με άλλες λέξεις, εκεί όπου δεν βλέπετε ούτε τη μύτη σας πρέπει να εντοπίσετε τον αντίπαλο σκελετό. Κλείνοντας, πρέπει να αναφέρουμε πως, εκτός από την αλλαγή της μέρας με τη νύχτα, θα αλλάζει και ο καιρός real time. Βροχή, χαλάζι και διάφορα άλλα καιρικά φαινόμενα θα παρεμβαίνουν δυναμικά στον τίτλο. Σκεφτείτε, λοιπόν, όλα αυτά τα εκπληκτικά με την υποστήριξη της τρισδιάστατης επιτάχυνσης γραφικών. Απόλαυση μοναδική!




Τα πολλά skills.

### ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΙ ΟΙ ΠΕΝΤΕ ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΟΙ) - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ (MOUSE RULES)

Το μοναδικό πρόβλημα που ίσως αντιμετωπίσετε αφορά στην επιλογή χαρακτήρα. Βλέπετε, η Blizzard, στην προκειμένη περίπτωση, δεν έχει συμπεριλάβει μόνο τρεις χαρακτήρες μεταξύ των οποίων μπορείτε να επιλέξετε, όπως στο Diablo (Warrior, Amazon, Sorcerer), αλλά πέντε:

- AMAZON
- PALADIN
- SORCERESS
- NECROMANCER
- BARBARIAN

Ο καθένας έχει τα δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά (attributes) και τις δικές του μοναδικές ικανότητες (abilities). Για περισσότερες και αναλυτικότερες πληροφορίες ρίξτε μια ματιά στο πλαίσιο με τίτλο "Χαρακτήρες του Diablo II".

Ο χειρισμός του Diablo II φυσικά και γίνεται με το ποντίκι. Απλό, γνώριμο και χωρίς κόπο για τον παίκτη σε ό,τι αφορά την κίνηση και τις επιθέσεις τους εναντίον των αντιπάλων. Σε αντίθεση με το Nox (είχε κάπως ιδιόμορφο στυλ, τύπου Sanitarium, που εύκολα μπέρδευε και κούραζε τον παίκτη), ένα απλό αριστερό click αρκεί για να φτάσει ο χαρακτήρας μας στο

## ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ DIABLO II



**AMAZON**
Η Amazon είναι μία δυναμική πολεμίστρια, με πάθος για τη νίκη. Είναι, όπως μπορείτε να δείτε και μόνοι σας, ο πιο ισορροπημένος χαρακτήρας του Diablo. Ξεκινά με τρία χρησιμότατα skills, που για αρχή θα φανούν σωτήρια (ως γνωστόν, η αρχή των RPGs είναι το δυσκολότερο σημείο τους). Τα skills αυτά, σε συνδυασμό με την ικανότητά της στη χρήση των τόξων και των ακοντίων, μπορούν να την καταστήσουν αήττητη.
Τα τρία skills είναι τα εξής:
1. Bow and Crossbow
2. Passive and Magic
3. Melee Attacks
Τα δε attributes της Amazon είναι τα ακόλουθα:
Strength: 16
Dexterity: 17
Constitution: 14
Intelligence: 12
Wisdom: 13
Charisma: 16



**BARBARIAN**
Ο Βάρβαρος είναι το αδυσώπητο κτήνος του παιχνιδιού. Φυσικά, δεν έχει ικανότητες για μαγεία, αλλά διαθέτει άλλου είδους χαρίσματα. Για παράδειγμα, μπορεί να κρατά με το ένα χέρι ένα Two-Handed Sword και με το άλλο μία ασπίδα ή ακόμη και ένα άλλο απλό (ή όχι) σπαθί. Αυτό είναι θετικό, διότι τα όπλα που χρειάζονται δύο χέρια (τσεκούρια) είναι αρκετά δυνατά και εξουδετερώνουν εύκολα -αλλά όχι γρήγορα- ορδές αντιπάλων.
Τα attributes του Barbarian είναι τα ακόλουθα:
Strength: 18
Dexterity: 15
Constitution: 16
Intelligence: 8
Wisdom: 9
Charisma: 10

**PALADIN**
Τα RPGs δεν μπορούν να κυκλοφορούν χωρίς τον καθαρόαιμο Warrior/Knight. Τη θέση αυτού στο Diablo II έχει πάρει ο Paladin. Μπορεί να θεωρηθεί όμοιος με τον Warrior του πρώτου Diablo. Αυτό είναι σωστό, μόνο που ο Paladin έχει πολύ περισσότερες ικανότητες, οι οποίες τον κάνουν ξεχωριστό. Ωστόσο, μπορείτε να μην τον επιλέξετε, μια και φαντάζει "μία από τα ίδια".



Τα attributes του Paladin έχουν ως εξής:
Strength: 17
Dexterity: 14
Constitution: 15
Intelligence: 10
Wisdom: 14
Charisma: 17

**SORCERESS**
Θυμάστε, ελπίζω, το μάγο του Diablo, ο οποίος, εάν έφτανε το πολύ 20 με 23 level, ήταν αήττητος και κάθε fireball του σκότωνε τα πάντα στο διάβα του. (Νάσο, Fighter Rulez!) Τώρα, στο Diablo II έχουμε τη θηλυκή, ανανεωμένη έκδοση του μυστήριου μαύρου μάγου. Κοπέλα, λοιπόν, θα είναι αυτή που θα έχει το δυνατότερο - και πιο γεμάτο- spell book. Πληροφορίες αναφέρουν πως ένα από τα πιο δυνατά skills της είναι το Meteor Skill (εχμ... μου φέρνει κάτι από Might & Magic).



Ορίστε τα attributes της Sorceress:
Strength: 11
Dexterity: 15
Constitution: 10
Intelligence: 16
Wisdom: 13
Charisma: 17



**NECROMANCER**
"One who wakes up the dead". Αυτή η φράση μπορεί να σας δώσει να καταλάβετε το ποιόν του Necromancer. Οπως και η Sorceress, έτσι και αυτός δεν είναι τόσο του όπλου όσο της μαγείας. Φυσικά, βρίσκεται σε κατώτερο επίπεδο από τη Μάγισσα, άλλα έχει βασικά πλεονεκτήματα απέναντί της. Ενα από αυτά είναι το ότι μπορεί να εξουσιάσει τα αντίπαλα τέρατα και να τα κάνει να σκοτώνονται μεταξύ τους!
Τα attributes του Necromancer είναι:
Strength: 13
Dexterity: 14
Constitution: 13
Intelligence: 16
Wisdom: 15
Charisma: 16

σημείο που θέλουμε. Ελπίζουμε, βέβαια, να υπάρχουν τα shortcuts που έσωζαν στο πρώτο Diablo σημαντικές μάχες (ειδικά για τους μάγους και το spell book με τα F5-F8). Στο Diablo τα shortcuts ήταν λίγα, αλλά χρήσιμα. Τώρα, τα shortcuts που θα χρειάζονται θα είναι πολλά. Ελπίζουμε να μην κάνουν το παιχνίδι flight simulator.

## ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΔΥΝΑΜΗ & DIABLO

Το Diablo, εάν θυμάστε, δεν είχε ιδιαίτερα μεγάλες απαιτήσεις. Ενας Pentium στα 60MHz με 16MB RAM και 10MB (!) για την εγκατάσταση στα Windows 95 ήταν ένα low-budget μηχάνημα. Τώρα, όμως, που φτάνουμε σιγά σιγά στο 1GHz, τι γίνεται με το Diablo II; Οχι, όχι, μην ταράζεστε. Οι απαιτήσεις του τίτλου θα είναι για άλλη μία φορά λογικές για τον μέσο χρήστη. Χρειάζεται, λοιπόν, ένας επεξεργαστής στα 200MHz, με 32MB RAM, 6x CD-ROM και (κρατηθείτε) 500-750MB ελεύθερο χώρο σκληρό δίσκο, ενώ προαιρετική κρίνεται η ύπαρξη κάρτας επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού ως προς τον σκληρό δίσκο, ένα έχουμε να πούμε: "τα megabytes ποτέ δεν είναι αρκετά"!

## ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ (ΣΕ ΑΝΑΜΜΕΝΑ ΚΑΡΒΟΥΝΑ)

Αναμφισβήτητα, το Diablo II είναι - και θα είναι για καιρό ακόμα- το παιχνίδι που περιμένουν εκατομμύρια gamers. Το γεγονός αυτό μπορεί να είναι αποτέλεσμα της έξυπνης διαφημιστικής τακτικής που ακολούθησε η Blizzard, αλλά ταυτόχρονα ίσως να προήλθε από την τεράστια επιτυχία που σημείωσε το 1996 το Diablo. Φυσικά, εσείς, οι αναγνώστες του "PC Master", θα είστε για άλλη μία φορά οι πρώτοι που θα έχουν ό,τι νεότερο σχετικά με αυτό το "διαμάντι". Κουράγιο, λοιπόν...

# The Longest Journey

***Το THE LONGEST JOURNEY με είχε τραβήξει από την πρώτη στιγμή που άκουσα γι' αυτό. Εχοντας διαβάσει το βασικό πυρήνα της ιστορίας του και έχοντας δει μερικές εικόνες του, μία εσωτερική παρόρμηση με οδηγούσε στην εκτίμηση ότι είχα μπροστά μου ένα adventure που θα αφήσει εποχή. Την αίσθησή μου αυτή έγραψα εδώ και πολύ καιρό στο περιοδικό, επισημαίνοντας ότι το παιχνίδι αυτό αποτελεί τη μεγαλύτερη ελπίδα των adventure games αυτή την εποχή. Και δεν έπεσα καθόλου έξω. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που σε ξαναγυρίζει πίσω στην Golden Age of Computer Games, τότε που τα adventures ήταν ο αδιαφιλονίκητος βασιλιάς τους. Μην το χάσετε με τίποτα.***

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
FUNCOM
(http://www.longestjourney.com/)

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium στα 166 MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 300MB στο σκληρό

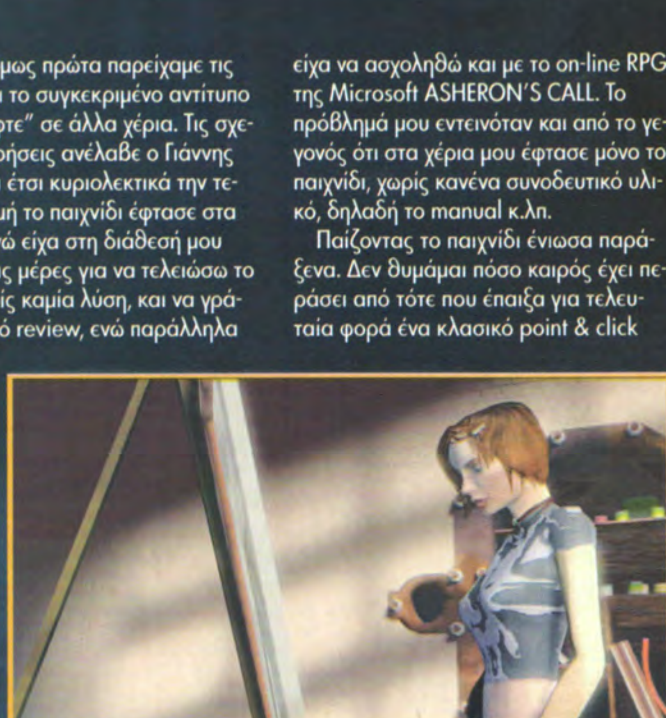
*του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη*

**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Την τελευταία περίοδο δεν θυμάμαι να έχω κολλήσει τόσο πολύ με κάποιο adventure, εκτός ίσως το εξαιρετικό Grim Fandango. Ενώ είχαμε τακτοποιήσει την ύλη του παρόντος τεύχους (θα παρουσιάζαμε άλλα παιχνίδια), πληροφορηθήκαμε ότι μπορούσαμε να προμηθευτούμε μία preview κόπια του παιχνιδιού, αφού όμως πρώτα παρείχαμε τις εγγυήσεις ότι το συγκεκριμένο αντίτυπο δεν θα "έπεφτε" σε άλλα χέρια. Τις σχετικές συνεννοήσεις ανέλαβε ο Γιάννης Πατρίκος και έτσι κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή το παιχνίδι έφτασε στα χέρια μας. Εγώ είχα στη διάθεσή μου μόνο τέσσερις μέρες για να τελειώσω το παιχνίδι, χωρίς καμία λύση, και να γράψω το σχετικό review, ενώ παράλληλα είχα να ασχοληθώ και με το on-line RPG της Microsoft ASHERON'S CALL. Το πρόβλημά μου εντεινόταν και από το γεγονός ότι στα χέρια μου έφτασε μόνο το παιχνίδι, χωρίς κανένα συνοδευτικό υλικό, δηλαδή το manual κ.λπ.

Παίζοντας το παιχνίδι ένιωσα παράξενα. Δεν θυμάμαι πόσο καιρός έχει περάσει από τότε που έπαιξα για τελευταία φορά ένα κλασικό point & click





Ζωγραφίζοντας στο εργαστήρι ζωγραφικής.





**Δείγματα των εξαιρετικών τοποθεσιών του παιχνιδιού.**





adventure game, ούτε καν ποιο! Μιλάμε για μεγάλη κρίση. Επιασα τον εαυτό μου στην αρχή του παιχνιδιού να αισθάνεται λίγο άβολα. Σαν να μην ήξερα τι έπρεπε να κάνω. Λες και οι σχετικές πληροφορίες είχαν γίνει erased από τον εγκέφαλό μου. Ετσι, πέρασε κανένα δίωρο μέχρι να ζεσταθώ και να αρχίσω να ξαναβρίσκω τη χαμένη αυτοπεποίθησή μου. Οταν τελικά πήρα μπροστά, δεν σταματούσα με τίποτα. Για πρώτη φορά, ύστερα από πάρα πολύ καιρό, έπαιξα για 15 συνεχείς ώρες ένα adventure game. Και όταν αναγκάστηκα να σταματήσω, διότι η κοιλιά μου είχε φτάσει στο σβέρκο μου από την πείνα και τα μάτια μου έβγαζαν αστράκια, ένιωθα μέσα μου μια γλυκιά ευτυχία. Οπως κάποιος που έχει χωρίσει από το μεγαλύτερο έρωτα της ζωής του και τον ξαναβρίσκει έπειτα από πολλά χρόνια. Σαν το χάδι που νιώθω από τον άνεμο όταν ανεβαίνω στην Αγία Αικατερίνη, στα Σφακιά, και αντικρίζω το Λυβικό πέλαγος. Σαν να είχα δοκιμάσει το πιο γλυκό κρασί που βγάζει η γη μας. Σαν το προστατευτικό χέρι της μάνας που σκύβει πάνω από το άρρωστο παιδί της για να το χαϊδέψει, προσφέροντάς του τη στοργή που μόνο αυτή ξέρει να δίνει. Σαν τον άνεμο που μου σφυρίζει τρελά, όταν τρέχω μόνος μου με τη μοτοσυκλέτα μου. Σαν το δάκρυ που τρέχει από τα μάτια μας, είτε από χαρά είτε από λύπη. Σαν τους ξέφρενους ρυθμούς των τυμπάνων της αφρικανικής μουσικής που ηχούν σχεδόν συνέχεια στ' αυτιά μου.

Ναι, ένιωσα όλα αυτά και πολλά άλλα ακόμη. Ειλικρινά ευχαριστώ από τα βάθη της ψυχής μου τον Ragnar Tornquist και τους ανθρώπους της FunCom που μου έδωσαν πίσω τη χαμένη μου ελπίδα. Που μου επέτρεψαν, για ακόμη μία φορά, να ονειρευτώ. Ναι, τώρα νιώθω πιο δυνατός και μπορώ να περιμένω πολύ ακόμη...

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Καταρχήν, ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη για τις όποιες μικρές ή μεγάλες ανακρίβειες υπάρχουν, αλλά δεν είχα στα χέρια μου το manual του παιχνιδιού. Οι πληροφορίες μου προέρχονται από το εξαιρετικό ημερολόγιο που κρατά το παιχνίδι καθώς προχωρείς, αλλά και από το υλικό που συγκέντρωσα από διάφορες πηγές στο Internet.



**Η April Ryan, μία πραγματική κούκλα.**

Stark και Arcadia. Οι κόσμοι της επιστήμης και της μαγείας. Οι διαφορετικές όψεις του ίδιου νομίσματος. Ο ένας κόσμος εξαρτάται από τον άλλο. Η ισορροπία (Balance, κρατήστε αυτή τη λέξη γιατί θα είναι ο τίτλος του σχετικού τραγουδιού που πρόκειται να κυκλοφορήσει αφιερωμένο στο παιχνίδι) μεταξύ της επιστήμης και της μαγείας, της τάξης και του χάους, της πραγματικότητας και του όνειρου, είναι η πρωταρχική δύναμη του σύμπαντος. Χωρίς την ισορροπία δεν υπάρχει τίποτα. Χωρίς την ισορροπία ο κόσμος θα κατέρρεε.

Και τώρα ο δωδέκατος φρουρός (Guardian) εγκατέλειψε τον πύργο του στη ζώνη Between και δεν υπάρχει κανείς για να εξισορροπήσει τις αντίθετες δυνάμεις. Η ώρα των μεγάλων προφητειών έχει φτάσει και πλέον μία και μόνη ελπίδα υπάρχει για τους δίδυμους κόσμους των Stark και Arcadia.

Το όνομα αυτής April Ryan. Είναι μία Shifter και έχει το χάρισμα να μετακινείται ανάμεσα στους δύο κόσμους. Μόνο που δεν ξέρει τίποτα για το χάρισμά της αυτό. Και όμως στα χέρια της κρατά την ισορροπία και την τύχη δισεκατομμυ-

ρίων ψυχών. Για να πετύχει, πρέπει να ξεκινήσει το ταξίδι της που θα την οδηγήσει όχι μόνο ανάμεσα στους δύο αυτούς κόσμους, αλλά και στα ίδια τα όρια της δικής της ύπαρξης και ίσως και πέρα από αυτά.

Το πιο δύσκολο όμως απ' όλα θα είναι το ταξίδι στη δική της καρδιά. Και αυτό ακριβώς είναι το The Longest Journey.

Προσωπικά ενθουσιάστηκα από το γεγονός ότι η ηρωίδα είναι γυναίκα. Και μάλιστα μία δυναμική, ωραία, αλλά και αντιφατική, νέα κοπέλα. Προτιμώ τις γυναίκες τύπου April Ryan και Laura Bow από τις δεκάδες των αρσενικών ηρώων της σειράς, από ήρωες δηλαδή που τελικά δεν έχουν κάποια ξεχωριστή προσωπικότητα, απλώς παίζουν το ρόλο του ήρωα. Η April, όμως, είναι τόσο αληθινή. Και αυτό πιστεύω ότι είναι από τα μεγαλύτερα ατού του παιχνιδιού.



Η φωτογραφία από το εντυπωσιακό site του παιχνιδιού στο Internet.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε adventure game. Και κυριολεκτώ. Το παιχνίδι υποστηρίζει τις περισσότερες 3D κάρτες γραφικών σε ανάλυση 640x480 με 16 bit ή 32 bit χρώμα, ενώ ένα ειδικό menu επιτρέπει τη ρύθμιση μίας σειράς επιλογών που έχουν σχέση με τη γραφική απόδοση του κόσμου του παιχνιδιού. Τα γραφικά του έχουν δημιουργηθεί με το Studio MAX 2.0 και είναι κατά 50% 2D και κατά 50% 3D. Ολα τα animations των background γραφικών είναι 2D, ενώ όλοι οι χαρακτήρες και τα μέσα μεταφοράς 3D. Η κίνηση γύρω από τα διάφορα αντικείμενα και οι φωτοσκιάσεις των χαρακτήρων είναι εξαιρετικές. Το παιχνίδι έχει περίπου 20 λεπτά pre-rendered Full Motion Video (FMV)! Κάθε χαρακτήρας του παιχνιδιού περιέχει περίπου 1.000, κάτι που δεν έχει προηγούμενο σε adventure game. Ολα τα "καλούδια" των 3D κόσμων είναι εδώ: dynamic colored lighting, detailed shadows και skeletal animation με real time interpolation lip-synching, δηλαδή η τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Οι χρωματισμοί είναι εξαιρετικοί και το συνολικό αποτέλεσμα είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικό. Πρέπει να δεις τα γραφικά του για να συνειδητοποιήσεις την τελειότητά τους.

Οι ήχοι του παιχνιδιού ξυπνούν χαμένα συναισθήματα και ξεχασμένους κόσμους. Η FunCom προσέλαβε έναν μουσικό, ο οποίος δούλευε επί 2 χρόνια full time για να γράψει τη μουσική και τους ήχους του παιχνιδιού. Πρόκειται για μία ηχητική απόλαυση. Οι ομιλίες είναι εξαιρετικές και απόλυτα ατμοσφαιρικές. Εχει προσεχτεί πάρα πολύ ένα σημαντικό κομμάτι των σύγχρονων παιχνιδιών, στο οποίο -δυστυχώς- τον τελευταίο καιρό βλέπουμε να γίνονται σημαντικές "εκπτώσεις" (π.χ. στο Gabriel Knight 3). Αν σε αυτά προσθέσετε και το γεγονός ότι υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης των διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη, τότε όλα λειτουργούν σχεδόν τέλεια και θα ικανοποιήσουν μουσικά και ηχητικά και τον πιο απαιτητικό χρήστη.

Η οθόνη δράσης του παιχνιδιού καταλαμβάνει τα περίπου 4/5 της συνολικής οθόνης. Η προοπτική είναι τρίτου προσώπου. Δεν γινόταν να μη βλέπεις την υπέροχη April. Πηγαίνοντας τον κέρ-

## Η ΒΙΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ APRIL RYAN

**Η April Ryan είναι 18 ετών και σπουδάζει καλές τέχνες στη Vava Art School στην East Venice, όπου και μένει στο περίφημο "Border House" μαζί με τους Emma, Charlie, Zack και τους ιδιοκτήτες του σπιτιού, Fiona και Mickey.**

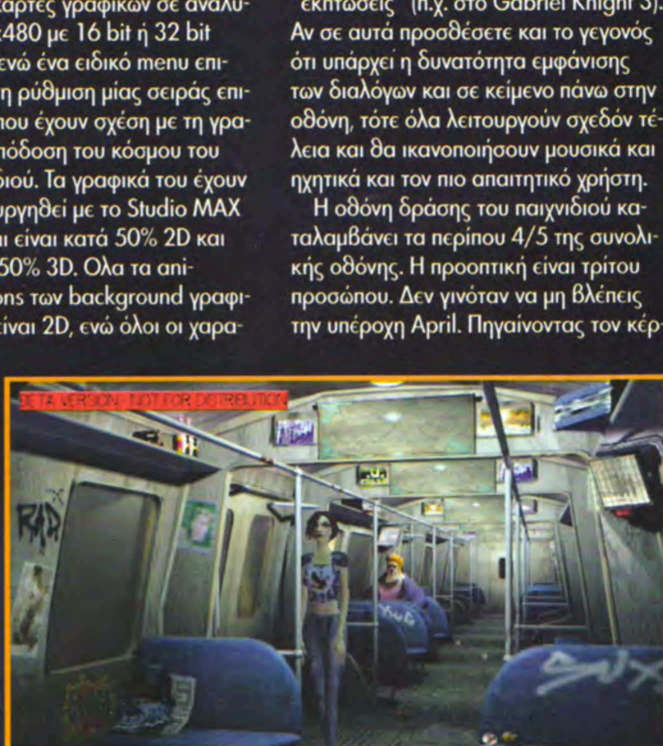
**Με το που έκλεισε τα 18 και ενηλικιώθηκε, έφυγε μακριά από το σπίτι της, θέλοντας έτσι να ξεφύγει από τον πατέρα της, που είναι ένας πολύ κακός τύπος, και τη μητέρα της, που δυστυχώς πάντα παίρνει το μέρος του πατέρα της. Δεν μπορούσε να αντέξει άλλο μία τέτοια οικογενειακή κατάσταση και προτίμησε να φύγει από το σπίτι της και να αναζητήσει την τύχη της σε μία μεγάλη πόλη, τη Newport, τη μεγαλύτερη και πιο συναρπαστική πόλη του κόσμου.**

**Επιασε δουλειά στα Fringe cafes μαζί με τον Charlie. Ο Standley, το αφεντικό της, είναι ένας απαίσιος τύπος. Δούλευε με το κατώτατο μεροκάματο και πολλές φορές έκανε υποχρεωτικά υπερωρίες λόγω έλλειψης προσωπικού. Πρέπει να δουλεύει όμως για να τα βγάλει πέρα με το ενοίκιο της και τα διάφορα άλλα προσωπικά έξοδά της.**

**Οι Charlie και Emma είναι οι καλύτεροι φίλοι της. Ο Charlie είναι ο πρώτος που γνώρισε όταν ήρθε στην East Venice. Και είναι αυτός που της είπε για το Border House. Την Emma τη γνώρισε αργότερα και έγιναν αμέσως φίλες, από την πρώτη ματιά.**



| | |
|---|---|
| Ονομα: | April Ryan |
| Χρώμα ματιών: | Γαλάζιο |
| Χρώμα μαλλιών: | Καστανό |
| Ημ/μηνία γεννήσεως: | 14 Απριλίου 2191 |
| Ηλικία: | 18 ετών |



Στον υπόγειο πηγαίνοντας για το Cafe Roma.

σορα στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα menu icons Inventory, Options και Quit, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι διάλογοι συζήτησης και τα κείμενα (text) του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό point & click adventure game. Με το αριστερό πλήκτρο του mouse επιδράς στον περιβάλλοντα χώρο ανάλογα με την κατάσταση. Ετσι, με ένα απλό κλικ πάνω στην οθόνη, οδηγείς την April στο σημείο που επιθυμείς. Κάνοντας αριστερό κλικ πάνω σε ένα αντικείμενο που καταλαβαίνει το παιχνίδι και εμφανίζει το όνομά του, είτε θα πάρεις την περιγραφή του, αν απλώς το αντικείμενο αυτό προσθέτει στο περιβάλλον, είτε θα εμφανιστεί το ειδικό icon με τις icon-λειτουργίες LOOK, TALK και ACT, αν πρόκειται για ένα σημαντικό στην εξέλιξη του παιχνιδιού αντικείμενο. Κάνοντας διπλό κλικ κάπου, οδηγείς την April τρέχοντας στο σημείο αυτό. Κάνοντας δεξί κλικ οπουδήποτε στην οθόνη, εμφανίζεις το inventory σου. Αν κρατάς ένα αντικείμενο και κάνεις δεξί κλικ, τότε βάζεις το αντικείμενο αυτό πίσω στο inventory σου. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε κάποια κείμενα διαλόγων, προσπερνάς κατευθείαν τους διαλόγους αυτούς. Σημείωσε επίσης ότι αν έχεις εμφανίσει ειδικό icon με τις icon-λειτουργίες LOOK, TALK και ACT και κάνεις διπλό κλικ πάνω σε ένα από τα τρία αυτά icons, τότε η April θα τρέξει κοντά στο συγκεκριμένο αντικείμενο, προτού κάνει τη δράση που της υποδεικνύεις (αλλιώς θα πάει κοντά στο αντικείμενο αυτό περπατώντας).

Αυτό που ξαφνιάζει με τη system engine του παιχνιδιού, εκτός από την απλότητα και την ευχρηστία της, είναι το γεγονός ότι έχουν προσθέσει σχεδόν οτιδήποτε μπορεί να θελήσει ένας gamer από ένα παιχνίδι: τη δυνατότητα να ξαναδείς, όποτε θελήσεις, κάποιο video sequence, να ξανακούσεις όποτε θελήσεις κάποιους διαλόγους, να διαβάζεις το εξαιρετικό ημερολόγιο της April, στο οποίο καταγράφονται σχεδόν όλα όσα συμβαίνουν στο παιχνίδι. Αν υπήρχε και η δυνατότητα μετακίνησης ανάμεσα στις διάφορες τοποθεσίες μέσω ενός ειδικού χάρτη, τότε πιστεύω ότι όλα θα ήταν τέλεια όσον αφορά στο χειρισμό του παιχνιδιού.

### ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**Αν δεν έχω κάνει κάποιο λάθος, ισχύουν τα ακόλουθα πλήκτρα στο παιχνίδι:**

| | |
|---|---|
| F1 | Εμφανίζει το Game Menu. |
| F2 | Κάνεις Save. |
| F3 | Κάνεις Restore. |
| F4 | Εμφανίζει τους διαλόγους που έχεις κάνει. |
| F5 | Εμφανίζει το ημερολόγιο της April. |
| F6 | Εμφανίζει τα video sequences που έχεις δει. |
| F7 | Εμφανίζει την οθόνη όπου ρυθμίζεις τα Settings του παιχνιδιού. |
| F8 | Σώζει τη θέση που είσαι σε εικόνα, σε TARGA format, στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. |
| F9 | Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί αυτόματα την εμφάνιση σε κείμενο των διάφορων ομιλιών. |
| F10 | Κάνει Quit στο εισαγωγικό menu του παιχνιδιού. |
| I | Ανοίγει/Κλείνει το inventory σου. |
| Alt + X | Κάνεις Quit game. |
| ESC | Προσπερνά όλους τους διαλόγους και τα video sequences. |
| 1...9 | Διαλέγεις πρόταση όταν βρίσκεσαι σε συζήτηση. |
| X | Δείχνει/Κρύβει τα icons που δείχνουν τις δυνατές εξόδους σε κάθε οθόνη. |
| P | Κάνει Pause/Resume το παιχνίδι. |




**Συναντώντας τον Cortez.**



**Εξω από το διαμέρισμά σου στη Βενετία.**

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι σχεδόν μαγική. Η April θα σε αιχμαλωτίσει από την πρώτη στιγμή και θα σε τρα-



**Πάνω στο πλοίο προσπαθώντας να αλλάξεις την πορεία του.**

βήξει μέσα στους δίδυμους κόσμους που ζει. Το σεναριακό background και η έξυπνα σχεδιασμένη ιστορία, τα εκπληκτικά γραφικά του και η πολύ καλή μουσική του, μα πάνω απ' όλα η ίδια η εκπληκτική April, θα σε οδηγήσουν σε αξέχαστες εμπειρίες και θα σε καθηλώσουν μπροστά στην οθόνη σου για πάρα πολλές ώρες.


Βράδυ, περπατά μόνη ... και εγώ πού είμαι;

Η δράση του παιχνιδιού χωρίζεται σε 14 μέρη: Τον πρόλογο και τα Chapter one - Prenumbra, Chapter two - Through the mirror, Chapter three - Friends and foes, Chapter four - Monsters, Chapter five - There and back again, Chapter six - The storm of chaos, Chapter seven - A deep blue mirror, Chapter eight - Reunion, Chapter nine - Shadows, Chapter ten - Rebirth, Chapter eleven - The stock, Chapter twelve - The dreamland και το τελευταίο Chapter thirteen - The longest journey.

Το παιχνίδι συνολικά περιέχει περισσότερες από 120 τοποθεσίες και άνω των 50 χαρακτήρες με τους οποίους πρέπει να μιλήσεις, ενώ ταυτόχρονα οι γρίφοι του ανήκουν στην κατηγορία των story-related γρίφων. Το τονίζω αυτό διότι υπάρχουν και αρκετοί inventory-based γρίφοι, λογικά puzzles, γρίφοι εξαρτώμενοι από τις συζητήσεις (conversation-based puzzles) και επίσης μερικά action puzzles, όπου όμως απαιτείται αρκετή σκέψη. Τέλος, πρέπει να αντιμετωπίσεις και μερικά τέρατα. Ναι, σωστά διαβάζετε, αλλά μην ανησυχείτε.

## Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ Η ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ

**Το παιχνίδι ξεκίνησε να σχεδιάζεται πριν από τρία χρόνια και κυκλοφόρησε τελικά στη Νορβηγία στις 19 Νοεμβρίου του 1999, στη Σουηδία στις 3 Δεκεμβρίου του 1999, στη Γαλλία στις 10 Δεκεμβρίου του 1999, στη Γερμανία στις 20 Μαρτίου του 2000, στην Αγγλία επίσης μέσα στον Μάρτη του 2000, στις Κάτω Χώρες (Βέλγιο, Ολλανδία, Λουξεμβούργο) πρέπει να κυκλοφορήσει αυτή την εποχή, ενώ τελευταία θα ακολουθήσει η κυκλοφορία του στις ΗΠΑ.**

**Παραγωγός του είναι η FunCom, μία νορβηγική εταιρία που έχει τα κεντρικά γραφεία της όσον αφορά στα PCs στο Οσλο και στα παιχνίδια για PlayStation στο Δουβλίνο της Ιρλανδίας! Στις σκανδιναβικές χώρες το παιχνίδι κυκλοφόρησε από την IQ Media, στη Γαλλία από την Ubisoft, στη Γερμανία από την Egmont, ενώ στην Αγγλία θα κυκλοφορήσει από την Empire Interactive, στις Κάτω Χώρες από την R&P ElectronicMedia και στην Ελλάδα από την Beacon Multimedia.**


Ο δημιουργός του παιχνιδιού, Ragnar Tornquist.

**Μέχρι τώρα έχει κυκλοφορήσει στις εξής γλώσσες: ολλανδικά, αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, νορβηγικά και σουηδικά. Την ηρωίδα στην αγγλική έκδοση υποδύεται η Shara Hamilton (ουάου!), στη γαλλική η Mara Labadens, στη νορβηγική η Matlies Somers και στη σουηδική η Regina Lund. Το παιχνίδι είναι ουσιαστικά δημιούργημα του Ragnar Tornquist, που είναι ο βασικός σχεδιαστής και ο συγγραφέας του σεναρίου του.**

**Το THE LONGEST JOURNEY είναι ίσως το καλύτερο δείγμα της θεωρίας που λέει ότι όχι μόνο δεν έχουν πεθάνει τα κλασικά adventures, αλλά και ότι υπάρχει ένα τεράστιο κοινό που κυριολεκτικά διψά για εξαιρετικές κυκλοφορίες. Αρκεί να το πλησιάσουν με σωστό τρόπο οι εταιρίες. Και από ό,τι φαίνεται, η FunCom έβαλε σε όλες τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής τα γυαλιά. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι το παιχνίδι πούλησε σε χρόνο-ρεκόρ στη Γερμανία τα 40.000 αντίτυπα που είχαν υπολογιστεί ως το maximum για τη χώρα αυτή και πάει ήδη για επανέκδοση.**

**Τι έκανε, λοιπόν, η FunCom; Καταρχήν, είχε στα χέρια της ένα εξαιρετικό δημιούργημα, φτιαγμένο από έναν εμπνευσμένο άνθρωπο και με πολύ μεράκι. Ετσι, κυκλοφόρησε το παιχνίδι σε συγκεκριμένες ευρωπαϊκές χώρες, όπου φρόντισε να γίνεται πολύ καλή μεταφορά του στις αντίστοιχες γλώσσες ως κείμενο και ως ομιλία. Σε κάθε χώρα που επρόκειτο να κυκλοφορήσει ερχόταν σε επαφή με μία νεαρή τραγουδίστρια ή μοντέλο της χώρα αυτής, φροντίζοντας να αποτελεί ισχυρό πόλο έλξης της νεολαίας. Ετσι, με την κατάλληλη διαφήμιση είχε εξαρχής μία πολύ ισχυρή βάση πωλήσεων σε κάθε χώρα. Εκανε μία πολύ "επιθετική" διαφήμιση, φτάνοντας στο σημείο να σχεδιάσει ένα ειδικό μουσικό CD με ένα κομμάτι αφιερωμένο στο παιχνίδι, του οποίου ο τίτλος θα είναι "Get the balance right", ενώ θα γυριστεί και σε μουσικό video clip, το οποίο θα προβάλλεται στο MTV. Παράλληλα φρόντισε να προωθήσει το παιχνίδι της σε όλους τους δυνατούς φορείς. Ετσι, στον περίφημο διαγωνισμό Gaming Globes 2000 του Eurogamer το παιχνίδι διεκδικεί βραβεία στις κατηγορίες "Best Female Lead Character" και "Best Foreign Language game", αν και αδικείται, αφού θα έπρεπε να είχε προταθεί και στον τομέα των γραφικών και στον τομέα των adventure games. Τέλος, το προστάτευσε όσο περισσότερο μπορούσε από την πειρατεία, που αποτελεί τη μεγαλύτερη μάστιγα των computer games.**

**Ηδη το παιχνίδι, χωρίς την αγγλική έκδοσή του, έχει ξεπεράσει κατά πολύ τα 100.000 αντίτυπα, αριθμός ρεκόρ για οποιαδήποτε αντίστοιχη προσπάθεια. Υπολογίζεται ότι τελικά θα ξεπεράσει τα 250.000 - 300.000 αντίτυπα, απίστευτο νούμερο αν το συγκρίνει κανείς με τα 50.000 αντίτυπα που πούλησε το Grim Fandango στις ΗΠΑ (αρνούνται να μας πουν πόσα περίπου πούλησε στην Ευρώπη).**

**Με τέτοιες πωλήσεις το παιχνίδι αποτελεί αυτή τη στιγμή τη μεγαλύτερη ελπίδα, εφόσον φυσικά υπάρξει αντίστοιχη συνέχεια και από άλλα παιχνίδια για την επιστροφή των adventure games όχι μόνο στο χώρο, αλλά και στο θρόνο τους. Με αυτή την έννοια το The Longest Journey αποτελεί πολύ μεγαλύτερη ελπίδα για τα adventure games απ' ό,τι το Gabriel's Knight 3. Ξέρω καλά ότι η άποψή μου αυτή θα στενοχωρήσει αρκετούς φίλους του GK, αλλά είναι η πραγματικότητα, είτε μας αρέσει είτε όχι.**

**Τελειώνοντας, όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet πηγαίνετε στη διεύθυνση http://tlj.adventuregamer.com/. Θα βρείτε ένα εξαιρετικό fan site, πολύ καλύτερο από πλευράς υλικού από το πρωτότυπο, το οποίο εμπνευσμένα ονομάζεται The end of the Journey.**




**Δείγμα του inventory σου, αλλά και του menu με τις εντολές.**




**Η οθόνη με τα saves του παιχνιδιού.**

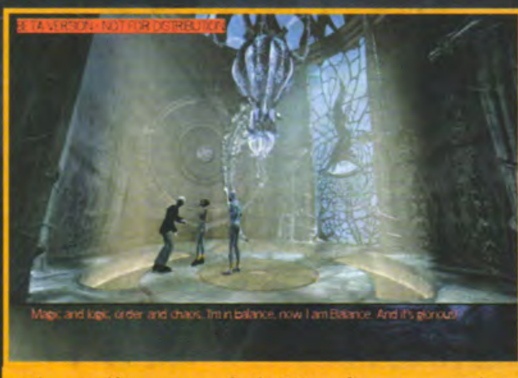
Για να εξουδετερώσεις τα τέρατα αυτά, θα χρειαστείς περισσότερο σκέψη παρά φυσικά αντανακλαστικά. Είπαμε ότι πρόκειται για ένα κλασικό adventure game, το οποίο χαρακτηρίζει η εμπειρία τού να μπορείς να παίζεις χαλαρωμένος, ξαπλωμένος στην καρέκλα σου, χωρίς κανένα άγχος. Θυμάμαι σαν τώρα τη φίλη Αγγελική από την PlotLine που μου είχε πει πριν από πολύ καιρό: "Ρε Αντρέα, πού είναι οι παλιές καλές εποχές που σηκωνόμουνα με το πάσο μου την Κυριακή το πρωί, έφτιαχνα τον καφέ μου και καθόμουν να παίξω το αγαπημένο μου adventure με την ησυχία μου; Γιατί δεν βγαίνουν πια τέτοια adventures;" (Η Αγγελική τώρα σπουδάζει στην Αγγλία σχεδιασμό παιχνιδιών, παρακαλώ.) Ε! η απάντησή μου, έστω και μετά από πολύ καιρό, είναι: "Να, το The Long Journey είναι ένα τέτοιο adventure".

Επειδή πολλοί ρωτάτε σχετικά, σας τονίζω ότι για να τελειώσει κάποιος το παιχνίδι, και εφόσον είναι μεσαίας δυνατότητας adventurer, χωρίς καμία βοήθεια θα χρειαστεί περίπου 35 ώρες.

### ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι στον πρόλογό του, όπου η April έχει ένα πολύ έντονο όνειρο.

Το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να κινηθείς προς τα δεξιά. Ενα αυγό θα πέσει στο έδαφος και θα κυλήσει στο χείλος του γκρεμού, όπου θα συγκρατηθεί από μερικές ρίζες. Πήγαινε κοντά στο αυγό και κάνε αριστερό κλικ πάνω του. Την πρώτη φορά επίλεξε το LOOK icon. Εν συνεχεία, ξανακάνε αριστερό κλικ πάνω στο αυγό και επίλεξε το ACT icon. Δεν γίνεται τίποτα. Τώρα πήγαινε κοντά στη φωλιά (nest), από την οποία έπεσε το αυγό, και κάνε αριστερό κλικ σε αυτήν. Επίλεξε πρώτα το LOOK icon. Εν συνεχεία, ξανακάνε αριστερό κλικ πάνω στη φωλιά και επίλεξε το ACT icon. Παίρνεις ένα scale. Κάνε αριστερό κλικ πάνω στο Old Tree. Μάλλον είναι νεκρό. Προχώρησε όσο πιο δεξιά μπορείς στην οθόνη και κάνε αριστερό κλικ στο κλαδί (twig) που εξέχει αισθητά από αυτό. Επίλεξε πρώτα το LOOK icon. Εν συνεχεία, ξανακάνε αριστερό κλικ πάνω στο κλαδί και επίλεξε το ACT icon. Το σπας, το παίρνεις και το δέντρο σού μιλά! Τι εκπληκτική φωνή! Εξάντλησε όλους τους δυνατούς διαλόγους με το πνεύμα του δέντρου (Wood spirit). Ξαναπήγαινε όλο δεξιά κοντά στην πηγή. Κάνε δεξί κλικ στην οθόνη για να εμφανίσεις το inventory σου, κάνε αριστερό κλικ πάνω στο scale και από το menu με τις icon εντολές διάλεξε το ACT. Τώρα ο κέρσορας έχει πάρει τη μορφή του scale. Κάνε κλικ τον scale κέρσορα πάνω στο κλαδί (branch) που έχεις στο inventory σου και φτιάχνεις ένα funnel (κάτι σαν χωνί). Μετακίνησε τον κέρσορα funnel έξω από το inventory σου ώστε να κλείσει και εν συνεχεία κάνε κλικ τον κέρσορα funnel πάνω στο νερό που τρέχει (stream). Οδηγείς το νερό πάνω στο γέρικο δέντρο και του ξαναδίνεις ζωή. Πήγαινε πίσω στην αριστερή μεριά της οθόνης και κάνε αριστερό κλικ πάνω στο αυγό. Διάλεξε τον κέρσορα ACT. Χμ! πρέπει να μιλήσεις στο δέντρο. Κάνε κλικ πάνω στο δέντρο και από το menu με τις icon εντολές διάλεξε τη μεσαία (TALK). Του υπενθυμίζεις ότι πρέπει να σηκώσεις το αυγό. Πραγματικά το σηκώνει και παρακολουθείς ένα εξαιρετικό video sequences που σου εξηγεί ποιο είναι το χρέος σου. Περνάς στο πρώτο Chapter του παιχνιδιού, όπου ξυπνάς στο δωμάτιό σου. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC




**Από το φινάλε του παιχνιδιού. Ο Guardian, που αναφέρει, δεν έχει καμία σχέση με τον αντίστοιχο των Ultima.**

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 97 |
| ΗΧΟΣ | 96 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 95 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 95 |
| ΔΡΑΣΗ | 90 |

**96**



**Πρόκειται για ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά point & click adventure game. Διαθέτοντας εξαιρετικά γραφικά, πολύ πλούσιο και εμπνευσμένο σενάριο, εκπληκτική πρωταγωνίστρια και γρίφους αρκετά λογικούς, έρχεται να θυμίσει τη χρυσή εποχή των adventure games. Αν κυκλοφορήσουν ακόμη 5-6 τέτοια παιχνίδια, να είστε σίγουροι ότι όλοι θα αρχίσουν να δημιουργούν ξανά adventures.**

# STAR TREK ARMADA

***Το Star Trek: Armada ήταν αναμενόμενο με εξαιρετικό ενδιαφέρον όχι μόνο από τους οπαδούς της πασίγνωστης σειράς αλλά και από την πλειονότητα των φίλων των real time strategies. Ομως, το διάστημα προσμονής του συνέπεσε με την αναμονή ενός άλλου μεγάλου ονόματος, του Force Commander της θρυλικής Lucas. Το αποτέλεσμα ήταν το ST: Armada να κονταριστεί ανοιχτά με το FC και να υποσκελιστεί από το θόρυβο που το τελευταίο προκάλεσε. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι έδειχνε να μην "καταλαβαίνει" τίποτα, και οι παραγγελίες του στην Activision, προτού καν κυκλοφορήσει, έφτασαν τις 300.000! Μετά όμως την κυκλοφορία και των δύο τίτλων, το Armada ήταν αυτό που ξεχώρισε, όντας ανώτερο σε πολλούς τομείς, τη στιγμή που το τελευταίο δημιούργημα της Lucas αποτέλεσε μία πολύ δυσάρεστη έκπληξη.***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
ACTIVISION

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
P-200MHz, DirectX 7.0 συμβατός με 3D accelerator ή P-II 266MHz χωρίς κάρτα 3D, Windows 95/98, 600MB στον σκληρό, 16bit DirectX 7.0 συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM, DirectX 7.0 συμβατή, 2MB κάρτα Βίντεο

*του Σωτήρη Μπέλλου*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **ΚΑΤΩΤΕΡΟ** | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

Προκειμένου να γίνω σαφής θα γράψω δυο λόγια για το Force Commander. Το review του παιχνιδιού αρχικά είχε ανατεθεί σε εμένα ύστερα από συνεννόηση με τον φίλο και συνάδελφο Γ. Κυριακό, ο οποίος είχε παρακολουθήσει το project της Lucas σχεδόν από την εκκίνησή του. Το ανέλαβα με ενθουσιασμό, αγνοώντας προς στιγμή τη φιλολογία που είχε αναπτυχθεί σχετικά στο Internet. Με ελάχιστες εξαιρέσεις, γινόταν αναφορά σε "μίνι" απογοήτευση, κυρίως εξαιτίας ενός απαράδεκτα εχθρικού συστήματος ελέγχου της κάμερας και, στη συνέχεια, εξαιτίας της action-ποίησης του παιχνιδιού, σε σημείο που ο χαρακτηρισμός RTS να μοιάζει άστοχος.

Η πραγματικότητα δεν απείχε πολύ από τα όσα διαπίστωσα στο παιχνίδι. Σοκ υπ' αριθμόν 1: Το Force Commander μού θύμισε παιχνίδια action, στην καθαρή μορφή τους μάλιστα. Για να μην παρεξηγηθώ, τονίζω ότι δεν έχω απολύτως τίποτα με αυτή την κατηγορία παιχνιδιών. Απλώς όταν αναλαμβάνω τη συγγραφή ενός review για παιχνίδι στρατηγικής, το εξετάζω ως τέτοιο. Τίποτα περισσότερο, τίποτα λιγότερο. Σοκ υπ' αριθμόν 2: Ενεργοποιώντας όλα τα 3D options στον P-II με 128MB RAM


Εδώ, πείτε μου, τι να γράψει κάποιος...


"Where no man has gone before" και όλα τα σχετικά.

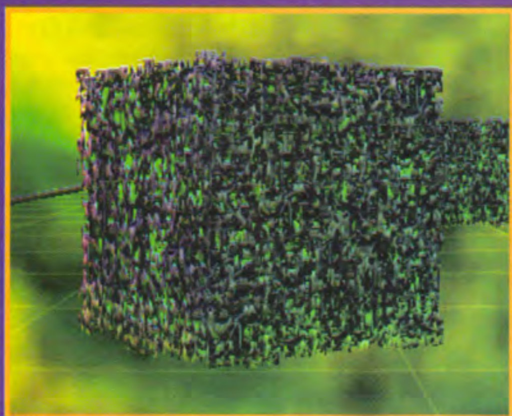
## ΤΑ ΔΥΝΑΤΟΤΕΡΑ ΣΚΑΦΗ ΤΟΥ ARMADA



**U.S.S. Enterprise: Πρόκειται για το σκάφος-σήμα κατατεθέν της Federation με κυβερνήτη τον μοναδικό Πικάρντ.**



**Sela's Warbird: To Warbird της admiral Sela των Romulans αποτελεί το κορυφαίο σκάφος των Romulans.**



**Cube: Αν δεν αναγνωρίζετε το σκάφος της φωτογραφίας, είστε επιεικώς απαράδεκτοι. Negotiation is irrelevant!**



**Mertok's Negh'var: Το δυνατότερο σκάφος των Klingons. Κανείς δεν ζει για πάντα, όπως είναι και το ρητό τους!**

του αδελφού μου, το FC κατά καιρούς "δεν τραβούσε". Βρίσκω, δηλαδή, τα επίσημα requirements που έθεσε η Lucas πέρα για πέρα πλασματικά. Σοκ υπ' αριθμόν 3 (και ισχυρότερο): Περίμενα ένα interface εύχρηστο, όπως άλλωστε συμβαίνει σε κάθε RTS που φιλοδοξεί να γίνει μεγάλη επιτυχία. Αντ' αυτού βρήκα ένα σύστημα διαχείρισης της κάμερας σχεδόν πανομοιότυπο με αυτό των Myth. Το αποτέλεσμα ήταν το ενδιαφέρον μου για το παιχνίδι να πέσει κατακόρυφα. Προτίμησα, λοιπόν, να το δει ένας άλλος συντάκτης, ο οποίος ίσως να ήταν ικανός να το εκτιμήσει, μια και εγώ ειλικρινά δεν τα κατάφερα.

### ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ, ΤΟ FORCE COMMANDER & ΤΟ ARMADA

Είναι γεγονός ότι οι τρεις διαστάσεις κυριαρχούν σε όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών, σε σημείο μάλιστα που δεν λίγοι εκείνοι που θεωρούν τους τίτλους που αποδίδονται στις δύο διαστάσεις οπισθοδρομικούς. Αρκετοί, άλλωστε, από τους νέους RTS τίτλους είναι φτιαγμένοι σε έναν virtual 3D κόσμο. Προσωπικά διαφωνώ κάθετα με την παραπάνω κατεύθυνση. Πιστεύω πως, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά τα real time strategies, η καλύτερη απόδοση των γραφικών δίνεται μέσα από το τυπικό 2D/3D περιβάλλον που γνωρίζουμε. Δεν θα σας κουράσω με επιχειρηματολογίες. Απλώς θα αναφέρω ότι οι μεγαλύτερες εμπορικές επιτυχίες real time strategies της χρονιάς που μας πέρασε -βάσει επί-



**Από την τελευταία αποστολή των Romulans.**

σημων στοιχείων- δεν ήταν άλλες από το Tiberian Sun και το Age of Empires 2, τίτλοι που ούτε real 3D έχουν, ούτε interaction cameras και τα συναφή. (Αλήθεια, δεν ενημερώνει κάποιος τις εταιρίες σχετικά με τις πωλήσεις;)

Υπάρχουν πάντως παραδείγματα strategy παιχνιδιών στα οποία οι τρεις διαστάσεις δούλεψαν καταπληκτικά, με πρώτο και καλύτερο το Myth (εξαιρούνται ορισμένοι χειρισμοί της κάμερας) και στη συνέχεια το Dark Omen. Σε τέτοιες περιπτώσεις το ιδανικό είναι ο χειρισμός και η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον να είναι όσο το δυνατόν απλούστεροι. Δεν πρέπει άλλωστε να ξεχνάμε ότι αυτό που πρωταρχικά ζητούν οι αληθινοί φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής δεν είναι άλλο από το "στρατηγικό" gameplay. Το FC, λοιπόν, είναι τραγικά πολύπλοκο ως προς το χειρισμό του τρισδιάστατου περιβάλλοντος, σε σημείο που να περιθωριοποιεί το gameplay. Αντίθετα, το Armada αποτελεί την καλύτερη δυνατή εφαρμογή της παραπάνω άποψης, μια και διαθέτει όλα τα τεχνολογικά στοιχεία της εποχής μας (3D models, zoom in/out, περιστρεφόμενη κάμερα) αλλά σε ιδιαίτερα εύχρηστη μορφή, χωρίς παράλληλα να στερείται άκρως εντυπωσιακών οπτικών χαρακτηριστικών.

## STAR TREK ARMADA: ΥΠΟΘΕΣΗ & CAMPAIGNS

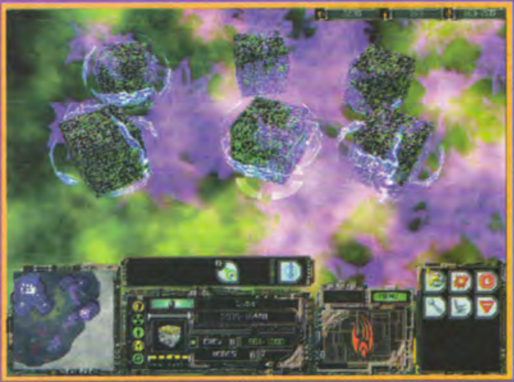
Στο παιχνίδι απαντώνται οι διασημότερες φυλές του μοναδικού κόσμου των Star Trek. Οι φοβεροί Klingons, οι διαβόητοι Romulans (με τις κορυφαίες... μπίρες στο Γαλαξία) αλλά και οι αινιγματικοί Borg συναντώνται και εμπλέκονται σε έναν αστρικό πόλεμο. Φυσικά, από το κόλπο δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν οι Humans, οι οποίοι άλλωστε είναι το ηγετικό στέλεχος της Federation - μαζί με τους Vulcans, οι οποίοι όμως δεν εμφανίζονται στο Armada. Και αν η Federation πασχίζει σε κάθε Star Trek να επιβάλει τη διαγαλαξιακή τάξη, στο Armada τα πράγματα είναι πολύ πιο δύσκολα γι' αυτή, λόγω ενός ονόματος: Borg. Η μυστηριώδης αυτή φυλή που δρα με τη μορφή μίας τεράστιας κολεκτίβας, κάπου στο μέλλον έχει αφομοιώσει ένα τεράστιο ποσοστό του γνωστού κόσμου. Ανάμεσα σε αυτόν βρίσκεται και η Γη, η πατρίδα του περίφημου κυβερνήτη Πικάρντ. Ενα Federation vessel, προερχόμενο από αυτό το εφιαλτικό μέλλον, έρχεται σε επαφή με το θρυλικό κυβερνήτη και του ζητά τη βοήθειά του. Φυσικά, ο τελευταίος δεν θα αρνηθεί και έτσι το πρώτο επεισόδιο του πολέμου ξεκινά.

Γράφω για πρώτο επεισόδιο, διότι στο Armada δεν θα συναντήσετε μία, αλλά τέσσερις campaigns, η καθεμία από τις οποίες απασχολεί διαφορετική φυλή. Ετσι, στην πρώτη αναλαμβάνετε τη Federation (βέβαια, αποτελείται από ουκ ολίγες φυλές, αλλά ελπίζω να μου συγχωρήσετε το συμβιβασμό), στη δεύτερη τους αιμοδιψείς Klingons, στην τρίτη τους Romulans και στην τέταρτη τους Borg (το όνομα αυτό προέρχεται από το δεύτερο συνθετικό της λέξης cyborg). Πάντως, τα τέσσερα αυτά clans δεν είναι τα μοναδικά από τον κόσμο του ST που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Οι Ferengi, οι Cardassians και οι Dominion παίζουν τον δικό τους -μικρό- ρόλο στο Armada. Περισσότερα δεν θα γράψω. Σας αφήνω να τα ανακαλύψετε μόνοι σας. Το σίγουρο είναι, πάντως, ότι η Activision έχει κάνει πολύ καλή δουλειά, παρουσιάζοντας έναν κόσμο βγαλμένο κατευθείαν από το τηλεοπτικό ή κινηματογραφικό Star Trek. Η ατμόσφαιρα είναι μοναδική, τα objectives αλλάζουν διαρκώς, ενώ δεν λείπουν οι εμφύλιοι και οι σκληρές μάχες. Το μόνο στοιχείο που με απογοήτευσε είναι η ελάχιστη διάρκεια των campaigns. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι κάθε campaign αποτελείται από μόλις τέσσερα σενάρια-χάρτες (αν και στην campain των Borg αρχικά θα δείτε μόνο ένα, εξαιτίας ενός bug), νούμερο που συγκριτικά με αυτά άλλων παιχνιδιών δείχνει ελάχιστο. Βέβαια, στο σύνολό τους υπάρχουν δεκαέξι καλοσχεδιασμένα σενάρια (κορυφαία campaign αυτή των Romulans, όπου τα τελευταία δύο σενάρια μαζί με το τρίτο της Federation αποτελούν τα καλύτερα του παιχνιδιού). Ωστόσο, πιστεύω και πάλι πως το νούμερο είναι σχετικά μικρό, αν αναλογιστείτε ότι αρκούν δύο με τρία -το πολύ- απογεύματα για να τελειώσετε το παιχνίδι (σχετικά εύκολο συν τοις άλλοις). Δεν λείπει όμως το multiplayer, μία μορφή του οποίου (instant action) σας βάζει να μάχεστε τον υπολογιστή, σε αντιστοιχία με τα random ή skirmish σενάρια άλλων παιχνιδιών, κάτι που σίγουρα αναβαθμίζει την αντοχή του Armada στο χρόνο.

### RESISTANCE IS FUTILE. YOU WILL BE ASSIMILATED!

**Οι Borg είναι η φυλή που κλέβει την παράσταση στο Armada, καθώς πρόκειται ίσως για τους πιο εντυπωσιακούς "κακούς" που έχουμε δει ποτέ. Δείτε μερικές σκηνές που θα σας θυμίσουν το γιατί.**







## ACTION 'Η STRATEGY;

Τα εντυπωσιακά γραφικά από τα screenshots παραπέμπουν σε λέξεις όπως zoom και περιστροφή κάμερας, με συνέπεια να προκαλεί απορίες η φύση του παιχνιδιού. Η δε θέα αυτών των καταπληκτικών εφέ και των εντυπωσιακών 3D μοντέλων δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι το Armada είναι η τελευταία λέξη των space shoot'em up παιχνιδιών. ΛΑΘΟΣ! Το ST: Armada είναι ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου και μάλιστα ένα από τα καλύτερα που κυκλοφορούν αυτή την εποχή. Κοινώς, υπάρχει ο κατασκευαστικός τομέας, τα γνωστά shroud και fog of war, ενώ οι πρώτες ύλες είναι απαραίτητες για την "κίνηση" των πάντων στις βάσεις σας. Βέβαια, η δράση είναι διάχυτη και συχνά υπερκαλύπτει τον παράγοντα στρατηγική, αλλά μήπως κάτι τέτοιο δεν ισχύει στα περισσότερα -αν όχι όλα- RTS των τελευταίων χρόνων;

Το Armada χρησιμοποιεί τρεις βασικές πηγές ή πρώτες ύλες: μία άψυχη, το γνωστό στους φίλους της σειράς Dilithium, το οποίο έχει τη μορφή ολόκληρων φεγγαριών, και δύο έμψυχες, τις Crew και Officers, που είναι απαραίτητες για τη στελέχωση κάθε κτιρίου ή σκάφους σας. Πρόκειται για το πρώτο ιδιαίτερα έξυπνο σημείο του τίτλου, μια και οι προγραμματιστές δεν κατέφυγαν στην εύκολη λύση, να επινοήσουν δηλαδή μία νέα πρώτη ύλη (φανταστείτε τις αντιδράσεις των Trekies σε αυτή την περίπτωση), αλλά πολύ έξυπνα αξιοποίησαν τον κόσμο του Star Trek, ο οποίος πάντοτε εμφανίζεται βασιζόμενος στο έμψυχο δυναμικό. Σε ό,τι αφορά το κατασκευαστικό μέρος τώρα, το Armada δεν ξεφεύγει από τα γνωστά: Κατασκευάζετε Star Bases που αποτελούν το κύριο κτίριο κάθε βάσης σας, άμυνες που έρχονται με τη μορφή πυργίσκων εφοδιασμένων με κάποιο heavy beam όπλο (π.χ. Disruptor για τους Klingons, Phasor για τη Feder-

ation) ή Torpedoes και Shipyards που επανδρώνουν μερικά από τα σκάφη σας, είδη research facilities με τα οποία μελετάτε οπλικά συστήματα, Advanced Shipyards από όπου παράγονται τα εξελιγμένα σκάφη σας κ.ο.κ.

Σημειώστε, όμως, ότι το Armada δεν ξεφεύγει από την πολιτική των περισσότερων RTS που παρουσιάζουν διαφορετικές φυλές ή παρατάξεις. Τα κτίρια των αντιμαχόμενων στρατοπέδων μπορεί να δείχνουν εντελώς διαφορετικά, αλλά πάνω κάτω επιτελούν πανομοιότυπες λειτουργίες. Είναι δυστυχώς κάτι το συνηθισμένο (κι εγώ δεν ξέρω σε πόσα άρθρα το έχω σχολιάσει), αλλά στην προκειμένη περίπτωση ίσως μπορούμε να δεχτούμε ως ελαφρυντικό το γεγονός ότι σχεδόν τα πάντα προέρχονται από έναν προκατασκευασμένο κόσμο (Star Trek), όπου -πλην των Borg- σχεδόν όλες οι φυλές χρησιμοποιούν συνολικά παρόμοιες τεχνοτροπίες.

## Η ΑΡΜΑΔΑ!

Ή καλύτερα οι Αρμάδες! Το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί τυχαία την ορολογία Armada (έτσι ονομαζόταν ο ισπανικός στόλος του 16ου αι., ο δυνατότερος τότε του κόσμου - μέχρι φυσικά να ηττηθεί από τον αντίστοιχο της ελισαβετιανής Βρετανίας!), μια και θέλει να δείξει ότι εστιάζει γύρω από τα καταπληκτικά αστρόπλοια των αντιμαχόμενων παρατάξεων. Εκτός του ότι παρουσιάζονται σχεδόν όλα τα classes των σκαφών από τον κόσμο του Star Trek (καθώς και ορισμένα νέα, εγκεκριμένα όμως από την Paramount), σας δίνεται η ευκαιρία να τα στρατολογήσετε σε μεγάλους αριθμούς, κάτι που -αν δεν κάνω λάθος- συμβαίνει για πρώτη φορά στους υπολογιστές μας. Ετσι, πέρα από τα κατασκευαστικά σκάφη και τα freighters του Dilithium, που είναι κοινά για όλες τις φυλές, έχουμε και λέμε:

- **Federation:** Defiant class, Venture class scout, Steam Runner class, Akira class, Nebula class και φυσικά Sovereign class, κατηγορία στην οποία υπάγεται το θρυλικό Enterprise, το οποίο αποτελεί τη ναυαρχίδα του στόλου της Federation.
- **Klingons:** B'rel class ή γνωστότερο ως Bird of Prey, Nuq'Duj class, Suq'-Jagh class, Feh'ihr class, Vor'cha class, Jach'eng class και το κορυφαίο Negh'var class.
- **Romulans:** Talon class, Shrike class, Raptor class, Griffin class, Shadow class, Warbird class και Phoenix class.
- **Borg:** Detector, Interceptor, Assimilator, Diamond, Sphere, ενώ δεν λείπει ο θηριώδης Cube.

Τα σκάφη, εκτός του ότι αποτελούν μεταφορές απίστευτης πιστότητας από το Star Trek, διαθέτουν τις γνωστές μας shields και τα οπλικά συστήματα που συνηθίζουμε να βλέπουμε στα διάφορα Star Trek (ποιος, για παράδειγμα, δεν γνωρίζει τα phasors της Federation;), ενώ ορισμένα από αυτά επιδέχονται και special οπλικά συστήματα που γίνονται research από αντίστοιχα facilities. Η Activision έχει κάνει ονειρική δουλειά σε αυτόν τον τομέα, παρουσιάζοντας 3D μοντέλα που δείχνουν τέλειες μικρογραφίες αυτών που οι μάγοι των special effects παρουσιάζουν στην τηλεόραση ή τον κινηματογράφο. Με κάθε ειλικρίνεια, τονίζω ότι σε καμία περίπτωση δεν περίμενα ένα τόσο πιστό αποτέλεσμα, σε ό,τι αφορά τόσο την εμφάνιση των μοντέλων όσο και το φανταστικό animation και τα εξίσου εκπληκτικά εφέ που ακολουθούν την ενεργοποίηση των όπλων. Σημειωτέον δε ότι, κατόπιν συμφωνίας μεταξύ της Activision, της Paramount που είναι υπεύθυνη για τον εν γένει κόσμο του ST και της Decipher που προωθεί το card game του Star Trek, συζητείται η προοπτική κυκλοφορίας σε κάρτες ορισμένων τεχνολογιών που εμφανίζονται για πρώτη φορά στο Armada και -ποιος ξέρει;- ίσως τις δούμε και στον κινηματογράφο!



Με διπλό κλικ στο cinematic window βλέπετε τα πράγματα σε απόσταση αναπνοής, όπως αυτό το σκάφος που μπαίνει σε μία wormhole.

## GAMEPLAY - INTERFACE

Το Armada τοποθετείται εξ ολοκλήρου στο διάστημα, το μοναδικό virtual



Η Federation αποκρούει την εισβολή των Klingons με φόντο τον ηφαιστειογενή αυτό πλανήτη.

περιβάλλον του παιχνιδιού. Οπως προανέφερα, το παιχνίδι ακολουθεί τη βασική δομή που διέπει κάθε RTS. Εν ολίγοις, ο κατασκευαστικός τομέας συνυπάρχει με τον πολεμικό. Οσοι έχουν παίξει έστω λίγα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, αφού ξεπεράσουν την αρχική έκπληξη (αληθινά δείχνει απίστευτο, καθαρόαιμο RTS με τέτοια γραφικά), θα οικειοποιηθούν γρήγορα τον κόσμο του παιχνιδιού. Νομίζω ότι σε αυτόν τομέα δεν υπάρχει κάτι παραπάνω που να αξίζει ιδιαίτερης αναφοράς.

Αυτό, όμως, που σίγουρα εντυπωσιάζει είναι οι συνεχείς αλλαγές των scenario objectives στις campaigns, οι οποίες σε συνδυασμό με τις άφθονες cut-scenes (εκεί, για παράδειγμα, που μάχεστε τους Klingons, το παιχνίδι σάς "πετάει" στη γέφυρα του σκάφους σας, για να παρακολουθήσετε την επερχόμενη transmission-on screen, που λέει και ο Πικάρντ!) δημιουργούν εκπληκτική ατμόσφαιρα. Κρίμα, τελικά, που δεν υπάρχουν περισσότερες αποστολές στις campaigns, διότι οι υπάρχουσες αφήνουν τον παίκτη διψασμένο για περισσότερα...

Το interaction τώρα μεταξύ παίκτη και μονάδων είναι αρκετά έξυπνο, μια και στο Armada, πέραν των τυπικών εντολών για move, attack, patrol και guard (σημειώστε ότι με αριστερό κλικ επιλέγετε τις μονάδες σας, ενώ με δεξί σε κάποιο σημείο τις στέλνετε προς τα εκεί), υπάρχουν δύο νέες που αξίζουν ανάλυση. Πρόκειται για τις Search and Destroy και Scout. Με την πρώτη τα σκάφη σας αρχίζουν να "σκουπίζουν" το χάρτη ψά-

## ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ ΜΟΝΑΔΙΚΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**Σημείωση: Ολες οι φωτογραφίες είναι από το κυρίως παιχνίδι, όχι από κάποιο βίντεο ή cut scene! Μερικές, μάλιστα, προέρχονται από το site του παιχνιδιού (www.st-armada.com). Είναι τόσο καλές που έπρεπε να τις δείτε!**



χνοντας εχθρικές μονάδες για να επιτεθούν εναντίον τους, ενώ με τη δεύτερη κινούνται ανάλογα, αλλά με ανιχνευτικό ρόλο αυτή τη φορά. Σημειώστε ακόμα ότι και στις δύο περιπτώσεις δεν χρειάζεται να κατευθύνετε εσείς τα units σας, μια και δρουν εξ ολοκλήρου βασιζόμενα στην τεχνητή νοημοσύνη τους. Στο παιχνίδι σάς δίνεται επίσης η δυνατότητα να τηλεμεταφέρετε crew από το ένα σκάφος στο άλλο (beam me up, Scotty!), ακόμα και αν αυτό είναι εχθρικό, κάτι που σημαίνει ότι μπορείτε και να αιχμαλωτίζετε, αντί να καταστρέφετε μόνο, τα εχθρικά σκάφη.

Πολύ έξυπνα options είναι και τα τρία alert flags που υπάρχουν ως μέρος των εντολών και τα οποία μπορείτε να δώσετε σε ένα πολεμικό σκάφος. Το πρώτο, το Green alert, εφόσον ενεργοποιηθεί, "διατάζει" το σκάφος σας να αγνοήσει κάθε εχθρική επίθεση, υποχωρώντας με την πρώτη ευκαιρία. Το δεύτερο, το Yellow alert, δίνει προτεραιότητα στην εκτέλεση των προηγούμενων εντολών (π.χ. κίνηση προς κάποιο σημείο), κατά τέτοιο τρόπο ώστε το σκάφος σας να μην επιτίθεται παρά μόνο αν δεχτεί πρώτο επίθεση. Το τρίτο και τελευταίο, το Red Alert (το C&C βρίσκεται παντού, τέλος πάντων!) διατάζει το σκάφος σας να επιτίθεται σε ό,τι εχθρικό βλέπει. Πρόκειται για πολύ έξυπνες εντολές (θυμίζουν τις αντίστοιχες στο Age of Kings, που καθορίζουν την επιθετικότητα των μονάδων σας), οι οποίες σε συνδυασμό με τις άλλες δύο που ανέλυσα ήδη και τη συνολικά πετυχημένη τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού υποβοηθούν και απλουστεύουν το gameplay σε σημαντικό βαθμό.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ μιλά η δύναμη της εικόνας. Την ποιότητα των γραφικών μπορείτε πάνω κάτω να τη διαπιστώσετε από τα screenshots, ενώ ήδη έκανα αναφορά στην εξωπραγματική πιστότητα των 3D μοντέλων. Το παιχνίδι προσφέρει μοναδικές στιγμές με τα έξοχα special effects του και το άριστα σχεδιασμένο περιβάλλον, το οποίο είναι γεμάτο από εντυπωσιακά νεφελώματα, wormholes, ζώνες αστεροειδών και επιβλητικούς πλανήτες που αργά περιστρέφονται γύρω από τον άξονά τους. Δεν αρκείται δε σε διακοσμητικό ρόλο, αλλά διαθέτει έναν βαθμό αλληλεπίδρασης με τον παίκτη. Για παράδειγμα, τα μπλε νεφελώματα (nebulas) ουσιαστικά αχρηστεύουν τα όπλα που έρχονται σε επαφή με αυτό, κάτι που τα καθιστά ιδανικά για να κρυφτείτε, ενώ τα κόκκινα εκπέμπουν υψηλή ραδιενέργεια, ικανή να προκαλέσει σοβαρές ζημιές στα σκάφη σας. Επίσης, μπορείτε να κατευθύνετε τα πλοία σας σε wormholes, με αποτέλεσμα να μεταφερθούν -μέσω δύο τέτοιων- σε ένα παντελώς ανεξερεύνητο σημείο του αστρικού χάρτη. Γι' αυτό, προσοχή!

Σημειώστε ότι το περιβάλλον δεν είναι τρισδιάστατο, αλλά σχεδιασμένο

κατά τέτοιον τρόπο που να δίνει την ψευδαίσθηση του βάθους. Αντίθετα τα μοντέλα (σκάφη και κτίρια) είναι 100% 3D, επεξεργασμένα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, σε βαθμό που pixel να μην "ξεφεύγει" ούτε για δείγμα. Ακόμα, το interaction του χρήστη με την κάμερα είναι το απλούστερο δυνατό: Με τα + και - του αριθμητικού πληκτρολογίου εκτελείτε το zoom in και out αντίστοιχα (μάλιστα, το μέγιστο zoom in σάς επιτρέπει να βλέπετε τα τεκταινόμενα σε απόσταση αναπνοής από το σημείο στο οποίο εστιάσατε!), ενώ με τα / και *, επίσης του num pad, έχετε περιστροφή του χάρτη σύμφωνα με ή αντίθετα από τη φορά του ρολογιού. Το σύστημα αυτό το βρήκα σχεδόν τέλειο. Τρανή απόδειξη ότι, τελικά, είναι εφικτό το πάντρεμα της τελευταίας λέξης στη 3D τεχνολογία με την πολυπόθητη ευχρηστία και τη φιλικότητα προς το χρήστη. Παρακολουθώντας τα RTS που χρησιμοποιούν 3D απεικόνιση και όσο είναι δυνατό τα αντίστοιχα actions, έχω καταλήξει στην ακόλουθη διαπίστωση: Το καλύτερο και απλούστερο ταυτόχρονα interaction με τις κάμερες είναι αυτό που χρησιμοποιεί τη λογική των "τεσσάρων πλήκτρων". Δύο για zoom in και out και δύο για περιστροφή. Οσες φορές έχω συναντήσει παρόμοιο interface, έχω βρει το αποτέλεσμα εντυπωσιακό μεν, αρκετά απλό δε. Στις αντίθετες περιπτώσεις, πιστεύω ότι τα πράγματα μπλέκονται επικίνδυνα, σε σημείο που σχεδόν καταργούνται έννοιες όπως φιλικότητα ή απλότητα (π.χ. Myth 1 και 2, Force Commander). Από ό,τι φαίνεται, οι περισσότεροι χρήστες είναι σύμφωνοι με τα παραπάνω, γεγονός που αποδεικνύεται από το εν μέρει "κράξιμο" που έφαγε η Lucas.

Ο ήχος κινείται σε υψηλά επίπεδα με ορισμένα εξαιρετικά speeches (κάθε unit διαθέτει τα δικά του), όπως αυτά του Enterprise και όλα των Borg. Αντίθετα, δεν μου πολυάρεσαν ορισμένα των Klingons και ένα ή δύο των Romulans. Τα ηχητικά εφέ επίσης είναι εξαιρετικά - πάλι ξεχωρίζουν οι περίεργοι ήχοι των Borg. Η μουσική, τέλος, είναι πολύ καλή, χωρίς φυσικά να λείπει το original theme του StarTrek, το οποίο εννοείται ότι δίνεται αυτούσιο χωρίς προσμείξεις και πειραματισμούς (με ηλεκτρικές κιθάρες ή κάτι άλλο), όπως συμβαίνει στο Force Commander.

## ΤΑ ΜΟΝΑ ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Το πρώτο παράπονο έχει να κάνει με τη μικρή διάρκεια του single player mode. Βέβαια, τα RTS έχουν πάντα τη λύση του multiplayer, μία "πολυτέλεια" που πάντοτε βοηθά στην αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Πάλι, όμως, πιστεύω ότι το Armada "σήκωνε" τουλάχιστον 7-8 σενάρια ακόμα. Τα ήδη υπάρχοντα είναι στο σύνολό τους πολύ προσεγμένα και ευθύνονται σε σημαντικό βαθμό για τον εθισμό που προκαλεί το παιχνίδι στο χρήστη. Ομως, σε αφήνουν παραπονεμένο, διότι απλώς δεν σε γεμίζουν με τη συνολική διάρκειά τους. Επίσης, κάτι που μπορεί να καταλογιστεί ως αρνητικό στο παιχνίδι είναι το ότι σχετικά νωρίς -πάντα σε σύγκριση με τα περισσότερα πετυχημένα RTS- γίνεται μονότονο, κάτι για το οποίο ευθύνονται τα μονοδιάστατα units (μόνο σκάφη, τη


Πολύ κοντινό πλάνο των απίστευτων Cubes.

στιγμή που σε άλλα παιχνίδια έχουμε και μονάδες ξηράς ή/και θάλασσας) και το επαναλαμβανόμενο διαστημικό τοπίο. Πάλι, ωστόσο, υπάρχουν τα ισχυρά ελαφρυντικά που προανέφερα.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Armada, αν και αρχικά ξεγελά για τη φύση του, κυρίως λόγω των εντυπωσιακών γραφικών και particle effects που σε κάνουν να νομίζεις ότι πρόκειται περί κάποιου action τίτλου, δεν παύει να είναι ένα RTS. Βρίσκω, μάλιστα, ότι συνδυάζει άψογα τα δυνατότερα στοιχεία των action τίτλων, όπως τα εκπληκτικά 3D γραφικά και τη συχνά έντονη δράση, αλλά και τα αντίστοιχα χαρακτηριστικά των strategies πραγματικού χρόνου. Αν μου ζητούσαν πάντως να το κατατάξω σε μία κατηγορία παιχνιδιών, χωρίς δεύτερη σκέψη θα το χαρακτήριζα strategy. Συμπέρασμα: Η Activision έφτιαξε έναν τίτλο τόσο εμπορικό (σχετικά μικρή δυσκολία, πλούσια εφέ, έντονα action


Negh'vars των Klingons εξαϋλώνουν το στόχο τους.

στοιχεία, συνεπώς απευθύνεται και σε κοινό πέραν των fans των RTS) όσο και ποιοτικό, κάτι που οποιοσδήποτε καλοπροαίρετος έχοντας ασχοληθεί έστω και λίγο με το παιχνίδι μπορεί άνετα να διαπιστώσει.

Ομως, το ατού του Armada δεν είναι άλλο από την πρώτη λέξη του τίτλου του: το Star Trek. Αποτελεί μία εκπληκτική μεταφορά του διαβόητου αυτού κόσμου, έχοντας αφομοιώσει όλα τα βασικά γνωρίσματά του: την καταπληκτική ατμόσφαιρα, τις τεχνολογίες-αποκυήματα της μοναδικής φαντασίας των δημιουργών του (μάλιστα, οι προγραμματιστές του Armada έχουν προσθέσει ορισμένες νέα, πανίσχυρα τεχνολογικά επιτεύγματα, που πρέπει οπωσδήποτε να δείτε), τις βασικότερες παρατάξεις-πρωταγωνίστριες, οι οποίες παρουσιάζονται απολύτως πειστικά (π.χ. οι Romulans είναι ικανοί για τους ιδανικότερους διπλωματικούς ελιγμούς και οι Klingons όπως πάντα αιμοσταγείς και πολεμοχαρείς), και, τέλος, κάτι που ίσως αποτελεί τον άσσο στο μανίκι του, τα καταπληκτικά εφέ που προσομοιώνουν όσα έχουμε δει κατά καιρούς στην τηλεόραση ή τον κινηματογράφο.

PC

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 96 |
| ΗΧΟΣ | 87 |
| GAMEPLAY | 85 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 90 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 81 |

**90**



**Το κορυφαίο strategy των τελευταίων μηνών. Από τα πιο όμορφα δείγματα δουλειάς της Activision. Ανεπανάληπτη Star Trek ατμόσφαιρα, σχεδόν όλα τα classes των σκαφών από τα ST, κορυφαία εφέ, εντυπωσιακές special technologies διαφορετικές για κάθε παράταξη και, και, και... Το σημαντικό μειονέκτημά του είναι το μικρής διάρκειας single player mode.**

# GP500

***Η Microprose είναι η αγαπημένη μου εταιρία στο χώρο των παιχνιδιών για υπολογιστές και αυτό οφείλεται κυρίως στη σειρά X-COM. Ετσι, όταν το GP500 έφθασε στα γραφεία του περιοδικού, ήμουν περίεργος να δω αν η Microprose κατάφερε να δώσει έναν άξιο της προσοχής των gamers racing τίτλο, δικαιώνοντας έτσι τη φήμη της.***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
MICROPROSE
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
200MHz Pentium, 32MB RAM, WIN95/98, 16-bit κάρτα βίντεο (640x480), επιταχυντής Direct3D, κάρτα ήχου, 2x CD-ROM, 250MB στον σκληρό, DirectX 6.0/6.1
Προτεινόμενη σύνθεση: 266MHz P-II, 64MB RAM, 16-bit κάρτα βίντεο (800x600), 4x CD-ROM, 450MB στον σκληρό

*του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού*
*spirov@mailcity.com*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Το παγκόσμιο πρωτάθλημα των 500cc είναι ένα από τα πιο δύσκολα και ιδιαίτερα δημοφιλή -κυρίως στο εξωτερικό- αθλήματα. Αυτό ισχύει από τη γέννησή του, πίσω στο 1949, μέχρι και σήμερα, πενήντα ένα χρόνια μετά. Το GP500 προσομοιώνει το 50ο πρωτάθλημα που έλαβε χώρα το 1998. Για να δούμε τι καταφέρνει...

Μετά τη διαδικασία της τυπικής εγκατάστασης του παιχνιδιού, η οποία θα χρειαστεί περί τα 400MB, είστε σε θέση να τρέξετε το παιχνίδι. Οι εντυπώσεις που αρχικά σχηματίζονται είναι παραπάνω από θετικές. Η εισαγωγή περιλαμβάνει σκηνές από τους αγώνες, δίνοντας έμφαση σε ό,τι εκτυλίσσεται έξω από την πίστα, στα pits, και κρίνεται αβίαστα ως αρκετά καλή (με Esc -εννοείται- μπορείτε να την παρακάμψετε). Οταν αυτή ολοκληρωθεί, βρίσκεστε στο...



**Μία... πτώση.**

## MENU

Το GP500 διαθέτει επιλογές που θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό παίκτη: Resume, Single Race, Championship, Time Trial, Multiplayer, Load, Options και Exit. Επίσης, επάνω αριστερά στην οθόνη υπάρχει η επιλογή About, που εμφανίζει πληροφορίες για το παιχνίδι. Ας δούμε όμως αναλυτικότερα μερικά στοιχεία.

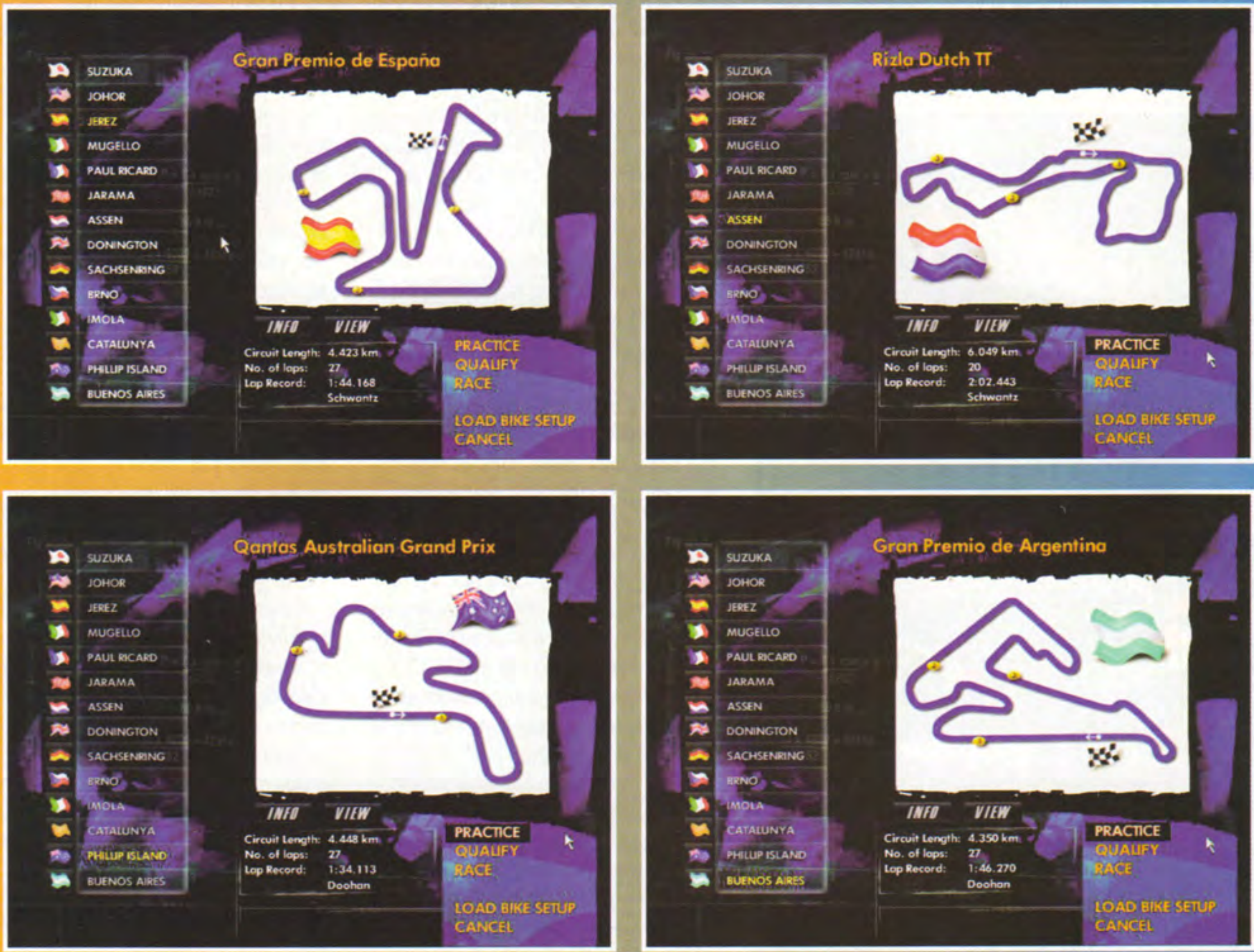
**Resume:** Χρησιμοποιείται για να συνεχίσετε στον επόμενο αγώνα, όταν έχετε ήδη ξεκινήσει ένα Championship ή για να "περάσετε" από Qualify σε Race.

**Single Race:** Αυτό είναι το πρώτο από τα τέσσερα είδη αγώνων στα οποία μπορείτε να λάβετε μέρος στο GP500. Πρόκειται για την πιο απλή μορφή κάθε racing game. Πρώτα απ' όλα διαλέγετε οδηγό, ομάδα και πίστα και επιπλέον αν θα έχετε (και πόση) βοήθεια από τον υπολογιστή (Arcade Mode Simulation). Αρχικά καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε την επιλογή Practice. Κατά τη διάρκειά της γνωρίζετε την πίστα στην οποία θα τρέξετε. Ακολουθεί η Qualify. Προφανώς με αυτή την επιλογή τρέχετε με αντίπαλο το χρόνο σε μία προσπάθεια να πετύχετε όσο το δυνατόν καλύτερο χρόνο για να πάρετε αργότερα την ανάλογη θέση στον αγώνα. Δεν είστε υποχρεωμένοι να ολοκληρώσετε το Qualify. Οταν θεωρήσετε πως έχετε κάνει ικανοποιητικό χρόνο, μπορείτε από το μενού που εμφανίζεται να πατήσετε (in game) το Esc. Πλέον τα ψέματα τελείωσαν, καθώς η μόνη επιλογή που έμεινε είναι η Race. Οταν τα φανάρια γίνουν πράσινα, μόνο ένας θα είναι ο νικητής...

Βέβαια, όσο καλό και να είναι το Single Race, υπάρχει η επιλογή που ξεχωρίζει τους καλούς παίκτες από τους πρωταθλητές και τους πολύ καλούς από τους γεννημένους νικητές. Αυτή δεν είναι άλλη από το...

**Championship:** Εδώ λαμβάνετε μέρος -με τη σειρά που αυτοί διεξήχθησαν- στους 14 αγώνες που έγιναν στο πρωτάθλημα του 1998. Οι επιλογές σας είναι ίδιες με αυτές του Single Race, εκτός βέβαια από εκείνη της πίστας. Αφού τρέχετε σε πρωτάθλημα, ξεκινάτε υποχρεωτικά από τη Suzuka στην Ιαπωνία και τελειώνετε στο Buenos Aires της Αργεντινής. Ειδικά στο Championship, η επιλογή Practice δεν είναι καθόλου περιττή. Μπορείτε να τη χρησι-

## ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ




μοποιήσετε προκειμένου να κάνετε τις απαραίτητες για κάθε πίστα ρυθμίσεις στη μοτοσυκλέτα σας και να εξοικειωθείτε με την πίστα στην οποία θα τρέξετε αργότερα. Ομοίως, με το Single Race, μετά το Practice, υπάρχει το Qualify και το Race. Μετά το τέλος κάθε αγώνα βλέπετε έναν πίνακα με την κατάταξη στον αγώνα που μόλις έγινε και ακολούθως τη βαθμολογία των οδηγών στο πρωτάθλημα.

Αν κουραστείτε από το Championship ή διαπιστώσετε πως ακόμα you are not a match for them, μπορείτε να ασχοληθείτε με κάτι το διαφορετικό...

**Time Trial:** Με αυτή την επιλογή τρέχετε (προφανώς) ενάντια στο χρόνο. Στην πίστα υπάρχει και ένας εικονικός αναβάτης που ακολουθεί την πορεία που ακολουθήθηκε όταν έγινε το ρεκόρ πίστας. Προσπαθήστε να μείνετε κοντά του και θα διαπιστώσετε πόσο εύκολο είναι να κάνετε χρόνους κοντά στο ρεκόρ πίστας ή ακόμα και να βρείτε τρόπο να το βελτιώσετε.

Υπάρχει ακόμα η επιλογή Multiplayer, μέσω της οποίας μπορείτε να χαρείτε το παιχνίδι με τους κολλητούς σας ή και με αντιπάλους μέσω Internet, μια και ο τίτλος υποστηρίζει τόσο παράλληλη σύνδεση όσο και μέσω modem, LAN ή Internet.

Η επόμενη επιλογή είναι η Load, η οποία νομίζω πως δεν θέλει ιδιαίτερη εξήγηση, και η προτελευταία η Options. Από εδώ ρυθμίζεται το μεγαλύτερο μέρος των παραμέτρων του παιχνιδιού. Μπορείτε να ρυθμίσετε τα γραφικά και τον ήχο, ενώ υπάρχουν δύο επιλογές που σκοπό έχουν να βελτιώνουν την ταχύτητα του παιχνιδιού (εις βάρος των γραφικών, βέβαια) ή την ποιότητα των γραφικών (εις βάρος της ταχύτητας). Φυσικά μπορείτε να τροποποιήσετε και εσείς μερικά δεδομένα, οπότε θα εμφανιστεί στις ρυθμίσεις η ένδειξη Custom. Ακόμα, από εδώ ρυθμίζετε τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιείτε κατά τη διάρκεια του αγώνα και το βαθμό ευαισθησίας τους στην ανταπόκριση. Τέλος, από εδώ ρυθμίζετε το βαθμό δυσκολίας.

Τελευταία επιλογή είναι η προφανής Exit. Ας περάσουμε, όμως, σε πιο τεχνικά θέματα ξεκινώντας από τα...




Let the game begin!

### ΓΡΑΦΙΚΑ

Δεν θα χαρακτήριζα τα γρα-

## ΟΙ ΜΗΧΑΝΕΣ













φικά ως σημείο αναφοράς του παιχνιδιού, χωρίς να θέλω να πω πως είναι άσχημα. Το αντίθετο, μάλιστα, θα υποστήριζα πως ισχύει. Ισα ίσα που η Microprose χρησιμοποιεί την τεχνική του triple buffering, η οποία σκοπό έχει να βελτιώσει την ποιότητα των γραφικών που απεικονίζονται στην οθόνη του παίκτη. Οι αναβάτες είναι καλοσχεδιασμένοι, με πολλά πολύγωνα και ομαλοποιημένες επιφάνειες. Δεν θα δείτε κανέναν αναβάτη να τετραγωνίζει. Τα ίδια ισχύουν και για τις μηχανές, οι οποίες μόνο ψεύτικες δεν μπορούν να χαρακτηριστούν. Είναι αρκετά μεγάλες σε σχέση με τους αναβάτες και γενικότερα έχουν αρκετή σχέση με την πραγματικότητα. Τόσο οι πίστες όσο και οι θεατές που βρίσκονται στις εξέδρες είναι καλοσχεδιασμένοι και απεικονίζονται αρκετά καλά. Τα προβλήματα που θεωρώ πως έχει ο τίτλος στον τομέα των γραφικών είναι μικρά, πλην όμως ουσιαστικά. Ως κυριότερο αναγνωρίζω το χρώμα. Οι χρωματισμοί που χρησιμοποιήθηκαν από τους υπεύθυνους της Microprose φαντάζουν πολύ "παιδικοί". Ενώ είναι σωστά επιλεγμένοι δεν είναι αληθοφανείς. Γεννούν την αίσθηση πως ο τίτλος είναι περισσότερο καρτουνίστικος, παρά εξομοίωση αγώνων - σημειωτέον ότι η Microprose έχει εξασφαλίσει τα επίσημα δικαιώματα από τη διοργανώτρια αρχή τόσο για τις πίστες όσο και για τους οδηγούς και τις μηχανές. Πιστεύω πως σε αυτό το σημείο η Microprose έπρεπε να έχει δώσει μεγαλύτερη προσοχή. Επίσης, άλλο ένα πρόβλημα, κατά την ταπεινή μου άποψη, είναι οι πτώσεις. Σε γενικές γραμμές, είναι πολύ καλές και ιδιαίτερα θεαματικές. Το πρόβλημα παρουσιάζεται αμέσως μετά την ολοκλήρωση της πτώσης: Ο αναβάτης και η μηχανή εξαφανίζονται από το σημείο στο οποίο βρίσκονται και εμφανίζονται στην άκρη της πίστας. Πιστεύω πως θα ήταν πολύ καλύτερο να βλέπαμε τον αναβάτη να κατευθύνεται προς τη μηχανή, να τη σηκώνει και να την οδηγεί προς την άκρη της πίστας. Κατά τα άλλα, δεν υπάρχουν προβλήματα άξια αναφοράς στο παιχνίδι, παρά ιδιαίτερα γεγονότα στα οποία αξίζει κανείς να αναφερθεί.

Πρώτα απ' όλα, υπάρχει αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Οταν χτυπήσετε με τη μηχανή σας κάτι εύθραυστο ή εύκολο να μετακινηθεί (προστατευτικούς κώνους, για παράδειγμα), αυτό μετακινείται και μάλιστα μένει για ορισμένο χρόνο στην πίστα κάνοντάς την πιο δύσκολη, καθώς αν το πατήσετε, θα μαζεύετε τη μηχανή σας από κανέναν τοίχο! Επίσης σημαντικός είναι ο ουρανός. Οσοι παρακολουθείτε τα reviews μου θα έχετε διαπιστώσει πως κάθε φορά κάνω ιδιαίτερη αναφορά στον ουρανό, τον οποίο θεωρώ σημαντικό στα παιχνίδια. Ας μην ξεχνάμε πως καλύπτει μεγάλο μέρος οποιασδήποτε πίστας θελήσετε να παίξετε. Ο ουρανός, λοιπόν, είναι πάρα πολύ καλός. Οσος ρεαλισμός λείπει από τις μηχανές και τους αναβάτες υπάρχει στον ουρανό. Οι αποχρώσεις που παρουσιάζονται ανάλογα με τον καιρό που επικρατεί σε κάθε πίστα είναι τόσο αληθοφανείς που συνέλαβα πολλές φορές τον εαυτό μου να πατά Esc, προκειμένου να παγώσει το παιχνίδι και να παρατηρήσω τον ουρανό και τα χρώματά του.

Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά είχαν τη δυνατότητα να είναι εξαιρετικά, αλλά προφανώς στο... δρόμο κάτι συνέβη και είναι απλώς καλά. Καλύτερα, βέβαια, από το μέσο όρο, αλλά σίγουρα θα μπορούσαν να είναι καλύτερα και περισσότερο αληθοφανή. Δυστυχώς, ανήκουν στην κατηγορία "ναι μεν...αλλά".

Ας περάσουμε, όμως, να δούμε τι έχει να μας προσφέρει ο...

### ΗΧΟΣ

Τα racing games χρησιμοποιούν συγκεκριμένους ήχους και δεν υπάρχει ουσιαστικό πεδίο για πειραματισμό. Συνεπώς κάθε φορά δίνω έμφαση σε οποιαδήποτε πρωτοποριακά ηχητικά δεδομένα ακούγονται. Από αυτόν τον τίτλο απουσιάζουν δυστυχώς οποιεσδήποτε τομές στον ηχητικό τομέα. Η Microprose φαίνεται πως έριξε το βάρος της στη σωστή προσομοίωση των υπαρχόντων ήχων παρά στον εμπλουτισμό τους με κάτι νέο, που ίσως θα εμπεριείχε το ρίσκο να είναι άσχετο με το ύφος του τίτλου που θέλησε να δημιουργήσει. Πάντως, οι ήχοι είναι πλήρεις και πλησιάζουν αρκετά τους πραγματικούς. Επίσης, έχει καθιερωθεί -άλλωστε είναι απαραίτητη σχεδόν σε οποιοδήποτε παιχνίδι αθλητικού περιεχομένου- η παρουσία σχολιαστή. Η δουλειά που έχει γίνει εδώ είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική. Οι ατάκες του σχολιαστή είναι αρκετές και σε γενικές γραμμές εύστοχες, μια και δεν κάνει άσχετα σχόλια σε άσχετες χρονικές στιγμές (κοινώς, δεν θυμίζει τον μεγαλύτερο -ίσως- σχολιαστή της ελληνικής τηλεόρασης στον αθλητικό χώρο...). Μέσα από το παιχνίδι μπορείτε

ακόμα να ρυθμίσετε τόσο την ένταση του ήχου όσο και την ποιότητά του, σε περίπτωση που θελήσετε να ομαλοποιήσετε το gameplay. Βέβαια, υπάρχει η επιλογή απενεργοποίησης του ήχου, αλλά το να παίζεις racing game χωρίς ήχο το θεωρώ επιεικώς απαράδεκτο. Είναι σαν φαγητό χωρίς αλάτι. Αφού τουλάχιστον δεν μπορούν -ακόμα;- οι εταιρίες να προσομοιώσουν τη μυρωδιά του λάστιχου που καίγεται στην πίστα, το άκουσμα του μουγκρίσματος των θηριωδών κινητήρων κρίνεται απολύτως απαραίτητο, έως και αναγκαίο.

Ας περάσουμε, όμως, σε ένα από τα πιο ουσιαστικά μέρη κάθε παιχνιδιού, που φυσικά δεν είναι άλλο από το...

## GAMEPLAY

Μάλλον αυτός είναι ο λόγος που εγώ οδηγώ αυτοκίνητο... Ουπς, παρασύρθηκα, αλλά δεν φταίω. Γιατί να είναι τόσο δύσκολο να οδηγήσει κάποιος μηχανή; Δεν έχω οδηγήσει κάποιο από αυτά τα θηρία και σίγουρα δεν θα οδηγήσω ποτέ, αλλά αν είναι τόσο δύσκολο όσο είναι στο παιχνίδι, τότε μάλλον είναι ήρωες όλοι οι οδηγοί. Χωρίς ίχνος υπερβολής, σας δηλώνω πως θα χρειαστείτε πολλούς γύρους στο Practice κάθε πίστας, προκειμένου να καταφέρετε να την ολοκληρώνετε χωρίς να βγαίνετε διαρκώς έξω από τα όριά της, και ακόμα περισσότερους (ακόμα και με computer assist), προκειμένου να επιτύχετε αξιοπρεπείς χρόνους. Σίγουρα το αποτέλεσμα θα σας συναρπάσει, αλλά θα χρειαστείτε τρομερή υπομονή για να τα καταφέρετε. Τελικά, το μυστικό είναι ένα: ψυχραιμία και αυτοσυγκράτηση. Είναι εύκολο να παρασυρθείτε και να επιταχύνετε συνεχώς, αλλά θυμηθείτε κάτι: Ούτε τέσσερις ρόδες έχετε ούτε χειρόφρενο. Επομένως, αν δεν φρενάρετε εγκαίρως, θα σταματήσετε στα σαμαράκια. Πάντως, ο ρεαλισμός του παιχνιδιού είναι εύκολα καθοριζόμενος και έχει πολλά επίπεδα προσαρμογής. Αν επιλέξετε πλήρη εξομοίωση, θα πρέπει να νιώθετε πολύ σίγουροι για τον εαυτό σας. Ισχύουν όλοι οι κανονισμοί, κάθε έξοδος στοιχίζει τόσο σε χρόνο όσο και σε φθορά της μηχανής και αν κακομεταχειρίζεστε τα λάστιχά σας, ετοιμαστείτε για κλατάρισμα. Αυτοί είναι μόνο μερικοί από τους παράγοντες που πρέπει να σκέφτεστε όταν παίζετε το παιχνίδι με πλήρη ρεαλισμό.

Εκτός όμως από τις δυσκολίες που προκύπτουν από το βαθμό ρεαλισμού του παιχνιδιού, υπάρχουν και διευκολύνσεις, όπως η επιλογή Customize Bike, στην οποία οι δυνατότητες προσαρμογής της μηχανής στις ιδιαιτερότητες κάθε παίκτη είναι πάρα πολλές. Καλό θα ήταν να χρησιμοποιήσετε αυτή την επιλογή συχνά, ώστε να δημιουργήσετε τον καλύτερο, προσωπικό συνδυασμό σας, προκειμένου να κερδίσετε ευκολότερα στους αγώνες που θα επακολουθήσουν. Ακόμα, σημαντικό είναι και το εγχειρίδιο χρήσης του παιχνιδιού. Βοηθά πολύ στην κατανόηση αρκετών παραμέτρων και έχει ολόκληρο κεφάλαιο αναφοράς στα pits και στο racing strategy. Αξίζει -ίσως είναι αναγκαίο- να το μελετήσετε ιδιαιτέρως, αφού οι πληροφορίες που δίνει είναι ουσιώδεις. Για παράδειγμα, αναφέρεται το πώς μπορείτε να κάνετε προσπέραση κάτω από διαφορετικές καταστάσεις και με διαφορετικούς τρόπους, όπως το πώς θα κρατήσετε την πρώτη θέση. Επίσης, σχολιάζει τα penalties που είναι δυνατόν να σας επιβληθούν (και θα σας επιβληθούν...) και τον



Που πήγε η πίστα;

τρόπο με τον οποίο τα ικανοποιείτε. Επιπλέον, αναφέρει και τη δική μου προτροπή (τη διαπίστωσα προσωπικά και όχι λόγω του manual): ηρεμία, αυτοσυγκράτηση και πολύ καλή επαφή με τα φρένα της μηχανής παρά με το γκάζι.

Επειδή, όμως, ο χώρος που υπάρχει στη διάθεση κάθε συντάκτη προκειμένου να γράψει τις απόψεις του για κάθε παιχνίδι πλησιάζει προς το τέλος του, καλό θα ήταν να δούμε τα σημαντικότερα στοιχεία που αναφέρθηκαν στο παρόν άρθρο για το GP500, ώστε να καταλήξουμε αν τελικά αξίζει να αποσπάσει ένα μερίδιο της τόσο απαιτητικής κατηγορίας των racing games.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

GP500 λοιπόν... Μάλλον αμφιλεγόμενες εντυπώσεις μού άφησε αυτό το παιχνίδι. Θα μπορούσε να είναι πολύ



Σαν να οδηγείτε πιο εύκολα τώρα.

καλύτερο. Παρ' όλα αυτά, δεν είναι κακό, το αντίθετο μάλιστα. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά, αλλά όχι ρεαλιστικά και αυτό μετρά σίγουρα αρνητικά. Επίσης, ο ήχος του, χωρίς να είναι εξαιρετικός, είναι ομοίως αρκετά καλός. Gameplay έχει δύσκολο, αλλά αυτό είναι κοινό χαρακτηριστικό των εξομοιωτών μηχανών και ιδιαίτερα των αγωνιστικών. Σε γενικές γραμμές, έχουμε να κάνουμε με ένα καλό παιχνίδι και τίποτα παραπάνω. Είχε τη δυνατότητα να είναι ανώτερο, αλλά δεν τα κατάφερε.

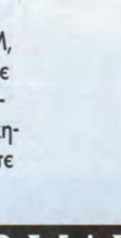
Αφησα ένα θετικό στοιχείο για το τέλος: Ο τίτλος δεν έχει τρομακτικές απαιτήσεις. Στις ελάχιστες που αναφέρει δεν το δοκίμασα. Πάντως στον δικό μου υπολογιστή, ο οποίος δεν είναι τεχνολογίας αιχμής (P-400MHz Celeron, 64MB RAM, Viper 550), το παιχνίδι πήγαινε σφαίρα. Ούτε κολλήματα ακόμα και με 10 και βάλε μηχανές στο σκηνικό, ούτε σπασίματα στην κίνηση, ούτε τίποτα.

Πιστεύω πως το GP500 είναι σε θέση να αποσπάσει ένα μερίδιο από την αγορά των racing games, αν και απευθύνεται μάλλον στους hardcore racers που ασχολούνται με μηχανές. Για όλους τους υπόλοιπους, ή θα είναι αδιάφορο ή θα χρησιμοποιηθεί ως εναλλακτική λύση, ως κάτι διαφορετικό...

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 85 |
| ΗΧΟΣ | 78 |
| GAMEPLAY | 85 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 81 |
| ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ | 84 |

**85**



**Καλό είναι, αλλά είχε προοπτικές για κάτι ανώτερο. Microprose, better luck next time...**

# Majesty

## The Fantasy Kingdom Sim

***Η Cyberlore είναι μία σχετικά νέα εταιρία στο χώρο των PC games, έχοντας στο ενεργητικό της μόνο δύο πετυχημένους τίτλους. Πρόκειται για το Beyond the Dark Portal, expansion του μοναδικού Warcraft 2, και το Price of Loyalty, επίσης expansion του Heroes of Might and Magic 2. Και στις δύο περιπτώσεις -ειδικά στη δεύτερη- είχε κάνει πολύ καλή δουλειά. Το Majesty είναι ο τελευταίος τίτλος της, ο οποίος συνοδεύεται από τις δάφνες και τη σφραγίδα ποιότητας της περίφημης Microprose. Τα σέβη μας στην αυτού μεγαλειότητα. Ή μήπως όχι;***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
CYBERLORE/MICROPROSE
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
P-166 MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM, κάρτα γραφικών 2MB, DirectX 7, DirectX συμβατή κάρτα ήχου

*του Σωτήρη Μπέλλου*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Microprose είναι, κατά την άποψή μου, από τις ελάχιστες εταιρίες στο χώρο των PC games που αποδεικνύουν συνεχώς τις αδιαμφισβήτητες ικανότητές τους στη δημιουργία παιχνιδιών. Ξεχωριστές στιγμές της φυσικά τα φοβερά X-Com, μία τριλογία που έχει γράψει τη δική της ιστορία, το Civilization 2 και το Master of Orion 2, για το οποίο πιστεύω ότι είναι το καλύτερο (με ελάχιστη διαφορά από τα Heroes 2 και 3) turn based strategy που έχει εμφανιστεί ποτέ. Ενα παιχνίδι που όποιος δεν έχει παίξει απλώς δεν γνωρίζει τι θα πει στρατηγική στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Πρόκειται για μία εταιρία η οποία, για εμένα τουλάχιστον, αποτελεί εγγύηση. Εχοντας τα προαναφερόμενα στο μυαλό μου, περίμενα το Majesty με μεγάλο ενδιαφέρον.

### Η ΑΥΤΟΥ ΜΕΓΑΛΕΙΟΤΗΣ

Το Majesty είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου που (για πολλοστή φορά) τοποθετείται σε έναν φανταστικό Μεσαίωνα, θεματολογία που δείχνει -και μάλλον είναι- ανεξάντλητη. Αλλωστε αποτελεί "τροφή" για πάρα πολλές πλατφόρμες παιχνιδιών εκτός του κόσμου των PCs, όπως το Warhammer, τα Advanced Dungeons and Dragons, το Magic: The Gathering κ.λπ. Αυτή τη φορά τοποθετείστε στο βασίλειο της Ardania, σε έναν κόσμο που χαρακτηρίζεται από όλα τα γνωρίσματα ενός Tolkien περιβάλλοντος: μαγεία, μυθικά πλάσματα και ένα καθε-



Το Mage guild, το πιο ατμοσφαιρικό κτίριο του παιχνιδιού.



Το δεύτερο επίπεδο zoom του παιχνιδιού.

στώς που παλεύει για να εδραιώσει την κυριαρχία του. Αρχηγός αυτού του καθεστώτος είστε εσείς και, μέσα από εξαιρετικά δύσκολες αποστολές, καλείστε να στηρίξετε την ηγεμονία σας στο βασίλειο της Ardania.

## ΠΟΥ ΠΗΓΕ Η CAMPAIGN;

Το Majesty εισάγει ένα ιδιότυπο σύστημα single player, το οποίο ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα για τον απλούστατο λόγο ότι δεν ακολουθεί μία campaign! Αντ' αυτής χρησιμοποιεί μεμονωμένες αποστολές, τις οποίες καλείστε να ολοκληρώσετε με τον ίδιο τρόπο που θα παίζατε ένα single scenario (ή skirmish χάρτη ή οτιδήποτε) στα περισσότερα RTS. Κάθε αποστολή διαθέτει μεν τα δικά της briefing και φινάλε (μη φανταστείτε τίποτα εντυπωσιακό, απλώς μία οθόνη όπου ένας αφηγητής σάς εξηγεί τα αποτελέσματα της επιτυχίας σας), αλλά στο σύνολό τους τα σενάρια είναι ασύνδετα σε τέτοιον βαθμό που η επίδοξη αυτού μεγαλειότης γρήγορα εγκαταλείπει τα σχέδια για την αυτοκρατορία της, εξαιτίας ελάχιστης σύνδεσης (τελείωσα το παιχνίδι για τις ανάγκες του review με έντονα σημάδια...κούρασης, αφού ορισμένες αποστολές είναι πολύ δύσκολες) με τον κόσμο του παιχνιδιού. Στο παρελθόν, υπήρχαν παιχνίδια που δεν συνιστούσαν κάτι το εξαιρετικό, αλλά τουλάχιστον είχαν μία campaign για να διατηρεί το όποιο ενδιαφέρον του παίκτη. Πρόσφατο παράδειγμα το Age of Wonders, το οποίο μπορεί να είχε σοβαρότατα μειονεκτήματα, αλλά η σωστά δομημένη campaign του με τα ατμοσφαιρικά briefings έσωζε σε κάποιον βαθμό την αξιοπρέπειά του. Στο Majesty, η Cyberlore απλώς δεν μας έκανε τη χάρη. Κρίμα, γιατί η όλη ιστορία του παιχνιδιού, αν και τυπική (ο κλασικός fantasy κόσμος), δεν παύει να είναι ενδιαφέρουσα, τουλάχιστον για τους φίλους του είδους.



Ο αρχισυντάκτης και ο διευθυντής Σύνταξης προσπαθούν μάταια να κατευνάσουν τους εξαγριωμένους συντάκτες!

Υπάρχει όμως και η λύση του freestyle play (όπου δεν "επιβάλλεται" κανένα objective, ιδανική λύση για όσους έχουν τελειώσει -ή... παρατήσει- τα έτοιμα σενάρια του παιχνιδιού) καθώς και αυτή του multiplayer.

## GAMEPLAY

Το παιχνίδι αρχικά δείχνει να ακολουθεί τα γνωστά πρότυπα: Υπάρχουν το βασικό κτίριο-αρχηγείο, ένα μεγαλοπρέπεστατο κάστρο από το οποίο "παράγεται" συγκεκριμένος αριθμός peasants, οι οποίοι αναλαμβάνουν τα των κατασκευών, καθώς και τα πλέον χρήσιμα units, οι tax collectors, που μετακινούνται μεταξύ των κτιρίων σας συλλέγοντας πολύτιμα χρυσά νομίσματα με τη δικαιολογία των φόρων. Η πρώτη ιδιομορφία του παιχνιδιού είναι ότι δεν θα βρείτε άλλες πρώτες ύλες που μπορείτε να εκμεταλλευθείτε υπό τη μορφή ορυχείων για να αυξήσετε το εισόδημά σας. Ο χρυσός εξαρτάται καθαρά από το μέγεθος της πόλης σας: Εχετε κατασκευάσει μία μεγάλη πόλη με αρκετά guilds, inns, guardhouses και marketplaces; Το οικονομικό δεν θα σας απασχολήσει τόσο στη συνέχεια. Εχετε μείνει με ένα μικρό χωριουδάκι; Θα τη "βγάζετε" με ψίχουλα.

Από εκεί και έπειτα ακολουθείται η γνωστή διαδικασία, η κατασκευή των κτιρίων σας, όπως το βασικό για την οικονομία σας trading post ("τσοντάρει" χρυσό αλλά και είναι υπεύθυνο για τη διανομή healing potions στα marketplaces), το marketplace, όπου με διάφορα researches γίνονται διαθέσιμα σημαντικά αντικείμενα, όπως protection rings και blacksmith, το οποίο μέσω upgrades και researches ανεβάζει την ποιότητα των όπλων σας. Παράλληλα θα κατασκευάσετε κτίρια που θα στηρίξουν το στρατό σας, όπως τα Warriors guild (εκπαιδεύει μέχρι 4 πανίσχυρους πολεμιστές), Rangers guild (4 human Rangers που ειδικεύονται στην εξερεύνηση του χάρτη), Rogues guild (εκτός του ότι στρατολογεί Rogues, μπορείτε μέσω αυτού να συλλέγετε αυτόματα τα χρήματα που παράγονται από την αποικία σας, αφήνοντας ένα... τοκογλυφικό ποσοστό στο guild, ενώ το upgrade του επιτρέπει στους ήρωές σας να δηλητηριάζουν τα όπλα τους) και Mages guild, το οποίο φυσικά σας δίνει πρόσβαση σε mages και πανίσχυρα spells.



Οι κακοί, πάντως, είναι αρκετά πρωτότυποι. Εδώ ολόκληρο δάσος έχει ζωντανέψει!

Εκτός των προαναφερομένων θα κατασκευάσετε αρκετά ακόμα κτίρια με ειδικευμένο ρόλο, όπως guardhouses ή διάφορους ναούς στις θεότητες της Ardania, καθώς και settlements διαφορετικών φυλών όπως τα Dwarves ή τα Elves. Συνολικά υπάρχει σημαντική ποικιλία κτιρίων που μπορείτε να δημιουργήσετε και κατά συνέπεια units που μπορείτε να στρατολογήσετε, ποικιλία που διαβαθμίζεται ακόμα περισσότερο με τα διάφορα researches ή upgrades.

Μέχρι εδώ όλα δείχνουν φυσιολογικά. Σκεφτείτε όμως πώς θα ήταν να διαθέτετε όλα αυτά τα φοβερά units και να μην μπορείτε να ελέγξετε ούτε ένα; Δράμα. Σκληρός χαρακτηρισμός, αλλά προσεγγίζει την πραγματικότητα που επικρατεί στο Majesty.

## ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΛΕΓΧΟΣ;

Το Majesty εξασφαλίζει μία μοναδική πρωτιά στο χώρο των RTS, αφού μέχρι τώρα είναι το μοναδικό strategy όπου ο έλεγχος του παίκτη στο παιχνίδι είναι σχεδόν μηδαμινός. Συγκεκριμένα, στο χώρο των τυπικών RTS υπάρχουν δύο είδη ελέγχου: αυτός που συναντάμε σε παιχνίδια του στυλ Age of Empires και Starcraft, όπου δηλαδή ο παίκτης καθορίζει τα πάντα, ακόμα και το πού θα κινηθούν οι κατασκευαστικές μονάδες του (π.χ. SCVs), και το πρότυπο που έχουν εισαγάγει τα progressive strategies, όπως τα Settlers, όπου οι μη πολεμικές μονάδες κινούνται μέσω της τεχνητής νοημοσύνης του υπολογιστή, ενώ ο παίκτης μπορεί να παρέμβει σε ορι-

σμένες καθοριστικές παραμέτρους, όπως σε αυτήν της προτεραιότητας κάποιων αγαθών εις βάρος των υπολοίπων. Στο Majesty τόσο οι πολεμικές όσο και οι κατασκευαστικές μονάδες ελέγχονται σχεδόν εξ ολοκλήρου από τον υπολογιστή, με τον παίκτη να περιορίζεται σε ρόλο κομπάρσου! Για να δείτε δηλαδή το στρατό σας να αναλαμβάνει δράση, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να χτίσετε τα συγκεκριμένα κτίρια και να παράγετε τις μονάδες που τους αντιστοιχούν. Από εκεί και μετά, αφήνεστε στις ορέξεις του υπολογιστή. Θα δείτε τις μονάδες σας να κινούνται προς διάφορες κατευθύνσεις, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες κατά τέτοιον τρόπο ώστε συχνά στην αποικία σας επικρατεί το χάος, γεγονός απαράδεκτο για ένα στρατιωτικό καθεστώς. Φανταστείτε να σας επιτίθενται θηριώδη Trolls και να ψάχνετε εναγωνίως τους ήρωές σας, οι οποίοι όμως τυγχάνει να βρίσκονται μακριά, κάνοντας του κεφαλιού τους! Οι μόνοι ήρωες που μπορούν να επιστρέψουν μετά τη διαταγή σας είναι οι Warriors, μέσω της λειτουργίας "call to arms" του guild τους, η οποία όμως κοστίζει σε χρυσό!

Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι πάντα τόσο δραματικά. Μπορείτε να αποκτήσετε ένα είδος ελέγχου μέσω κυρίως της ακόλουθης παραμέτρου: Σας δίνεται η δυνατότητα να θέσετε reward flags, τις explore και attack. Με την πρώτη, τοποθετώντας την σε κάποιο σημείο του χάρτη και θέτοντας ως τιμή της ένα χρηματικό αντίτιμο, "δελεάζετε" τους ήρωές σας να πάνε προς τα εκεί. Οσο μεγαλύτερο είναι το αντίτιμο τόσο μεγαλύτερη ανταπόκριση θα υπάρξει. Οποιος ήρωας πάει πρώτος προς τη σημαία εισπράττει αυτόματα την αμοιβή και αποκαλύπτει την εκεί περιοχή. Κάτι παρόμοιο ισχύει και με την attack flag. Τοποθετώντας την σε κάποιο εχθρικό κτίριο (ή πλάσμα) και βάζοντας ένα αξιόλογο ποσό ως τιμή της, ουσιαστικά διατάζετε τους ήρωές σας να επιτεθούν. Η διαδικασία αυτή δουλεύει σχετικά καλά στο πλαίσιο του παιχνιδιού, αλλά δυστυχώς είναι η μοναδική ουσιαστική μορφή ελέγχου.

Γενικά η συνολική μορφή του gameplay γυρίζει τα strategies πολλά χρόνια πίσω (ίσως και πριν από τη δημιουργία τους...). Πρόκειται για ένα σύστημα, η κατασκευή του οποίου ειλικρινά δεν γνωρίζω με ποια λογική εγκρίθηκε. Τη στιγμή που 1-2 χρόνια πριν τα strategies ανταγωνίζονταν για το ποιο θα κυκλοφορήσει το interface με τις περισσότερες (και ουσιαστικότερες) εντολές, το αντίστοιχο του Majesty κυκλοφορεί χωρίς ΚΑΜΙΑ...

## UNITS - SPELLS

Το δυνατότερο σημείο του τίτλου είναι η σημαντική ποικιλία που παρουσιάζουν τα units που θα δείτε. Ξεκινώντας από τα δικά σας, θα στρατολογήσετε από απλούς Warriors, Rangers και Rogues έως και σκληρά -όπως πάντα- Dwarves και ντελικάτα -επίσης όπως πάντα- Elves. Επίσης, χτίζοντας ναούς αποκτάτε πρόσβαση σε εξειδικευμένα units, όπως οι θηριώδεις Discort Warriors, οι πανίσχυρες Paladins (γιατί απορείτε, κύριοι φαλλοκράτες;), οι Monks και πολλοί ακόμη. Βέβαια, όπως έγραψα και παραπάνω, τι να τα κάνουμε τόσα units όταν δεν μπορούμε να χειριστούμε άμεσα κανένα από αυτά; Ο ευρών αμειφθήσεται...

Τα units σας δεν παραμένουν στάσιμα σε ό,τι αφορά τις ικανότητές τους, αλλά ανεβαίνουν levels και αυξάνουν ορισμένα από τα -αρκετά- attributes τους, στοιχεία RPG που συνηθίζονται στα τελευταία strategies. Επίσης, για να μην αδικήσουμε το σύστημα νοημοσύνης του Majesty, θα τα δείτε συχνά να συμπεριφέρονται σαν "ζωντανά",



Το εντυπωσιακό κάστρο σας ύστερα από όλα τα upgrades.

### ΕΙΣ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΩΝ ΘΕΩΝ

**Θα κατασκευάσετε ναούς από τους οποίους θα αποκτήσετε πρόσβαση σε νέα units και spells. Δείτε τους ναούς των πιο σημαντικών θεοτήτων του παιχνιδιού.**


**Krolm:** Σαφής παράφραση του Krom του Κόναν, ο ναός του οποίου σας δίνει πρόσβαση στους αληθινά κτηνώδεις Barbarians. KROOOLM!


**Angrela:** Ενας από τους πλέον πολύτιμους ναούς, μια και αποκτάτε πρόσβαση στους Healers, που ακολουθούν και γιατρεύουν τις πληγωμένες μονάδες σας.


**Fervus:** Χτίζοντας ναό στο θεό της φύσης, αποκτάτε πρόσβαση στους Cultists, οι οποίοι μπορούν να επιστρατεύσουν τη φύση ενάντια στους εχθρούς τους.


**Dauros:** Χτίζοντάς τον αποκτάτε πρόσβαση στις φοβερές Paladins. Energies of Light, που λένε και οι τύπισσες!

## ΟΜΟΡΦΑ SPECIAL EFFECTS

**Ενα από τα δυνατά σημεία του τίτλου είναι τα πολύχρωμα οπτικά εφέ. Δείτε ένα μικρό δείγμα τους:**







αγοράζοντας, για παράδειγμα, όπλα από τον blacksmith και healing potions από το marketplace, να καταφεύγουν σε inns για ξεκούραση ή να οπισθοχωρούν κατατρομαγμένα όταν έχουν να αντιμετωπίσουν κάποιο υπερφυσικό πλάσμα. Οι εχθροί σας, τέλος, είναι πολλοί: Trolls, Goblins, Skeletons, Zombies, Vampires αλλά και αρκετοί special κακοί όπως ο πανίσχυρος Witch King και η... πανέμορφη Liche Queen.

Τα spells τώρα είναι πάρα πολλά και χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: σε αυτά που μπορείτε να κάνετε εσείς και συγκεντρώνονται ως mini icons σε μία οριζόντια μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης (σημειώστε μάλιστα ότι δεν κοστίζουν σε τυπικό mana, αλλά σε χρυσό - καινούριο φρούτο και αυτό), και σε εκείνα που εκτελούνται αποκλειστικά από τους mages ή από άλλα units. Μάλιστα, σε ό,τι αφορά την πρώτη κατηγορία spells, το παιχνίδι εφαρμόζει μία λογική παράλληλη με αυτήν του power flow στο Dominion (Οκτώβριος '98). Οπως εκεί για να χτίσετε σε κάποιο απομακρυσμένο σημείο έπρεπε να είχατε κατασκευάσει μία αλυσίδα από Umbilicals για να επεκτείνετε τη διανομή ενέργειας σε αυτό, έτσι και στο Majesty για να καστάρετε κάποιο spell μακρύτερα του αρχικού range, θα πρέπει να δημιουργήσετε μία αλυσίδα από Wizard towers. Σε γενικές γραμμές η μαγεία είναι από τα θετικά στοιχεία του τίτλου, με αρκετά και πολύ εφετζίδικα spells, ικανά να προκαλέσουν φοβερή ζημιά στον αντίπαλο.




Τσάτσοι του αρχισυντάκτη (αρχιτσάτσοι δηλαδή) πλακώνουν στο ξύλο τον Καφούρο!

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά, από ό,τι μπορείτε να δείτε, είναι αρκετά πετυχημένα και περιλαμβάνουν καλοσχεδιασμένα κτίρια, που όντως δείχνουν τη μεσαιωνική προέλευσή τους, καθώς και συμπαθητικά sprites που απεικονίζουν τις -πάρα πολλών ειδών- μονάδες. Εντύπωση όμως προκαλούν τα υπέροχα particle effects των spells που είναι πολύχρωμα, εντυπωσιακά και ποικίλα. Ο ήχος τώρα είναι λίγο πάνω από το μέτριο, με μοναδικές αναλαμπές συγκεκριμένα (κωμικού ύφους) speeches, όπως αυτά των Dwarves (σε απόδοση "αν είχα το καλό μου τσεκούρι, θα σου έδειχνα"!) και των Elves. Ξεχωρίζει επίσης η σκωτσέζικης προφοράς φωνή που σας πληροφορεί για τα τεκταινόμενα στην αποικία σας και για τα εκάστοτε objectives.

### ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Majesty είναι ένα strategy που κινείται στη μετριότητα σχεδόν σε κάθε τομέα, εκτός από τα γραφικά. Στο gameplay η τραγική απουσία ελέγχου κυριολεκτικά "σκοτώνει" το παιχνίδι, ενώ η απουσία μίας campaign μειώνει την ήδη μικρή αντοχή του στο χρόνο. Τα μοναδικά καλά στοιχεία του, πέραν των γραφικών, είναι τα RPG στοιχεία στους ήρωες, καθώς και η σημαντική ποικιλία των μονάδων. Είναι ένα game που κυκλοφόρησε μάλλον βιαστικά, χωρίς οι προγραμματιστές του να αναθεωρήσουν ή να βελτιώσουν καίριους τομείς του. Αποδεικνύεται ότι η Cyberlore ακόμα είναι ανώριμη για να δημιουργήσει ένα καλό strategy, παρ' ότι έχει να επιδείξει δύο πολύ καλά add-ons. Δεν το προτείνω σε κανέναν, ακόμα και αν η αγορά των strategies την περίοδο που γράφονταν αυτές οι γραμμές δεν είχε να προτείνει κάτι αξιόλογο.

PC

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 82 |
| ΗΧΟΣ | 72 |
| GAMEPLAY | 65 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 55 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 55 |

**67**



**Πρόκειται για τη χειρότερη στιγμή της Microprose. Ενας τίτλος που δεν την τιμά σε καμία περίπτωση. Ελπίζω να είναι μια άσχημη παρένθεση και τίποτα παραπάνω.**

# AGHARTA

***Η θιβετιανή λέξη "Agharti" σημαίνει "υπόγειο βασίλειο στο κέντρο της Γης, όπου κυρίαρχος είναι ο βασιλιάς των κόσμων". Ασχετο; Καθόλου! Διαβάστε το review που ακολουθεί και θα καταλάβετε...***

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
ANIWARE
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium 233MHz MMX, SVGA κάρτα γραφικών, 500 MB στο σκληρό δίσκο, Windows 95/98

*του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη*
*djsmartie@email.com*

**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Agharta είναι ένα παιχνίδι που, ενώ αναμενόταν να κυκλοφορήσει, λίγα είχαν γίνει γνωστά για το περιεχόμενό του. Κύρια αιτία ήταν η ευρωπαϊκή προέλευση του. Για τα αμερικανικά παιχνίδια, προτού ακόμα κυκλοφορήσουν, μπορούμε να βρούμε αρκετά previews και άλλα στοιχεία στο Internet. Αυτό είναι φυσικό, αφού τα περισσότερα game sites έχουν την έδρα τους στην Αμερική. Το Agharta όμως δημιουργήθηκε από τη σουηδική Aniware, μία εταιρία που είναι περισσότερο γνωστή για τις 3D engines παρά για τα παιχνίδια της. Αυτό που ξέραμε για το Agharta ήταν ότι συνιστά ένα adventure game με στοιχεία action. Αυτό ήταν αρκετά ανησυχητικό, γιατί οι φανατικοί adventurers δεν συμπάθησαν ποτέ αυτές τις υβριδικές προσπάθειες, άσχετα με την εμπορικότητά τους. Αυτό φάνηκε καθαρά όταν ο Ανδρέας αρνήθηκε να το παρουσιάσει, γιατί το θεώρησε περισσότερο action παρά adventure. Τώρα γιατί το ανέλαβα εγώ... γιατί ήμουν ο πρώτος που βρέθηκα μπροστά στον εκλεκτό αρχισυντάκτη, τρεις μέρες προτού κλείσει η ύλη του παρόντος τεύχους! Αντε να πεις όχι...



**Η κεντρική οθόνη επιλογών του παιχνιδιού.**

## ΙΣΤΟΡΙΑ

Μετά το μεγάλο σεισμό του Τόκιο, ο ήρωάς μας ήταν ένας από τους λίγους που κατάφερε να υπογράψει ένα αρκετά δελεαστικό συμβόλαιο για τη μεταφορά αγαθών άμεσης ανάγκης (φάρμακα, τρόφιμα, ρούχα) στην Ιαπωνία. Η φήμη του ως ικανού πιλότου είχε φτάσει μέχρι τα βάθη της Ανατολής! Ομως η δουλειά δεν ήταν ιδιαίτερα εξοντωτική. Οι πτήσεις ήταν αραιές και στο ενδιάμεσο το "σκότωμα" του χρόνου ήταν το πιο περιζήτητο χόμπι του, παρέα με τον αγαπημένο και πιστό του σκύλο Murphy. Ενώ λοιπόν σκεφτόταν να προχωρήσει στο βάψιμο του αεροπλάνου του, αφού δεν μπορούσε να κάνει και τίποτα χρησιμότερο, ξαφνικά και μέσα από το πουθενά διακρίνει να ξεπροβάλλει μία αιθέρια ύπαρξη, ξανθιά με μπλε μάτια, σαν να είχε βγει από όνειρο! Οταν συνέρχεται, τη βλέπει να τον πλησιάζει και με ένα πολύ ελκυστικό χαμόγελο να αρχίζει να εξηγεί το λόγο της επίσκεψής της:

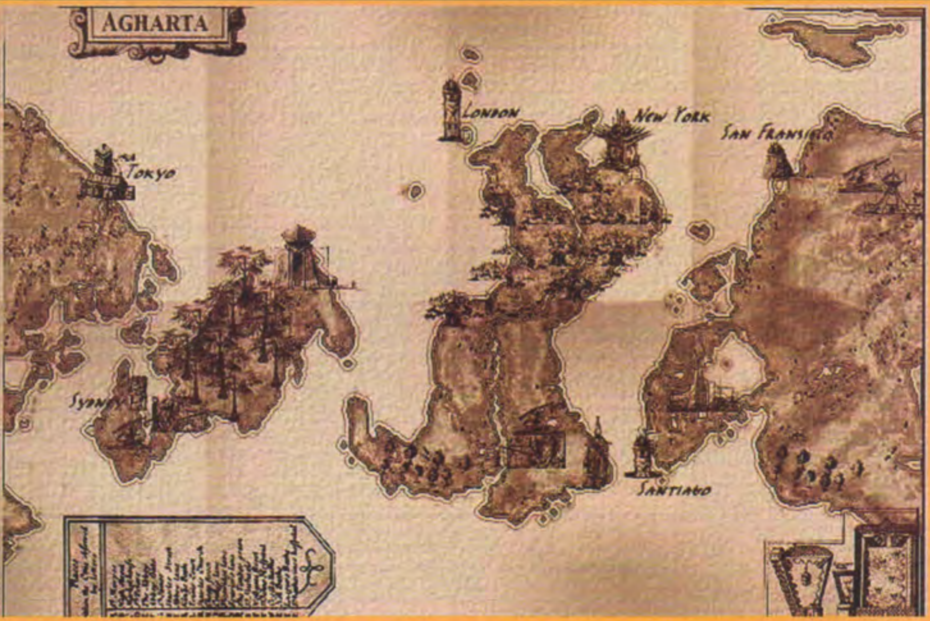
Ο πατέρας της ήταν ένας διακεκριμένος επιστήμονας, που εξαφανίστηκε σε μία αποστολή στο Βόρειο Πόλο πριν από αρκετά χρόνια. Υστερα από κάποιες τυπικές έρευνες, αυτός και η συνοδεία του θεωρήθηκαν νεκροί και η υπόθεση έκλεισε. Πριν από μερικούς μήνες, όμως, η κόρη του έλαβε ένα ραδιομήνυμα, υποτίθεται από εκείνον, που την ειδοποιούσε να κάνει ένα ταξίδι στην Ασία για να τον αναζητήσει. Αμέσως και παρ' όλο που δεν ήταν απολύτως σίγουρη για την προέλευση του μηνύματος, η κοπέλα άρχισε να σκέφτεται πώς θα βρει το δήθεν νεκρό πατέρα της. Αρχικά προσέγγισε τους πρώην συνεργάτες του. Ομως ο πατέρας της ήταν εκκεντρικός και ποτέ δεν ήταν δημοφιλής στην επιστημονική κοινότητα. Ετσι, δεν κατάφερε να πείσει κάποιον να τη βοηθήσει. Τότε πούλησε όλα τα υπάρχοντά της, ώστε να βρεθούν χρήματα για μια νέα αποστολή διάσωσης. Χωρίς ο ήρωάς μας να ξέρει πώς η κοπέλα έφτασε ως αυτόν, καταλαβαίνει ότι κάτι σκο-


**Ενα ποταμόπλοιο εκτός λειτουργίας...**

πεύει να του ζητήσει. Πράγματι, εκείνη τον παρακαλάει να τη βοηθήσει στην αναζήτηση του πατέρα της, υποσχόμενη να του δώσει ό,τι έχει και δεν έχει! Δεν πιστεύω ότι πολλοί θα μπορούσαν να αρνηθούν μια τέτοια προσφορά από ένα τέτοιο πλάσμα. Εξάλλου, επρόκειτο για κάτι απλό: Ο ήρωας θα πέταγε πάνω από το σημείο όπου η αποστολή έδωσε τα τελευταία σημάδια ζωής και έπειτα από μερικούς κύκλους θα επέστρεφε, αναφέροντάς της τι είδε.

Ο ήρωάς μας δέχεται αμέσως! Τα πράγματα όμως δεν έμελλε να είναι τόσο απλά. Πλησιάζοντας με το αεροπλάνο του το προαναφερθέν σημείο, ο Murphy αρχίζει να γρυλίζει στον ύπνο του. Ο σκύλος αυτός τον έχει σώσει τόσο πολλές φορές στο παρελθόν με τη διαίσθησή του, ώστε ο πρωταγωνιστής αμέσως καταλαβαίνει ότι κάτι δεν πάει καλά. Προτού ολοκληρωθούν αυτές οι καχύποπτες σκέψεις του, το κακό δεν αργεί να συμβεί. Η πυξίδα αρχίζει να γυρίζει τρελά δεξιά κι αριστερά, ενώ ο ασύρματος βγάζει πολύ δυνατά παράσιτα. Αν και το κρύο είναι ήδη αρκετό, ο ήρωας νιώθει μια επιπλέον ανατριχίλα να κυριεύει το κορμί του! Ενα είδος πολύ πυκνής ομίχλης τον περικυκλώνει, και πολύ σύντομα είναι η σειρά της μηχανής να παραδώσει το πνεύμα. Παρά τις προσπάθειες για μία ομαλή προσγείωση, το αεροπλάνο καταλήγει καρφωμένο στην παραλία μιας άγνωστης, πετρώδους ακτής. Το θετικό της όλης υπόθεσης είναι ότι ο πιλότος δεν έχει χτυπήσει, εκτός από λίγες γρατσουνιές. Φυσικά, το αεροπλάνο είναι πλέον άχρηστο...

Αλλά πού βρίσκεται ο ήρωάς μας; Το τοπίο τριγύρω του δεν έχει καμία σχέση με την Αρκτική που ξέρει. Πώς θα επιστρέψει, με τι μέσο; Πού μπορεί να βρίσκεται ο καθηγητής που ψάχνει; Τι είναι οι περίεργοι ήχοι που ακούει; Ποια σχέση έχει η θεωρία της Κούφιας Γης με το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού;



**Ο χάρτης του έξω κόσμου είναι, όπως βλέπετε, αρκετά ανακριβής.**



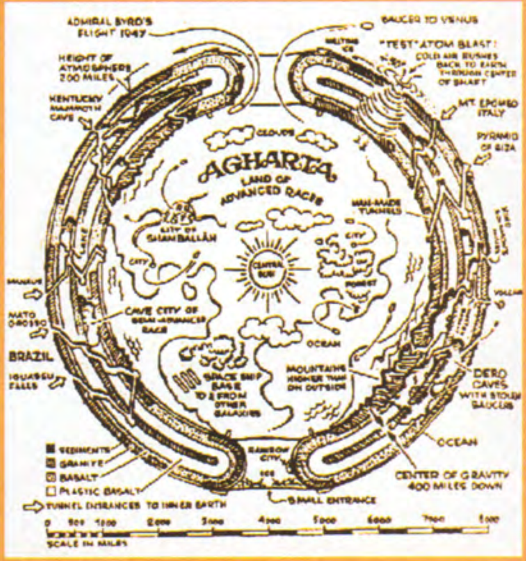
**Το πρώτο τεύχος από το αντίστοιχο κόμιξ.**

## CONTROLS

Οταν ξεκινήσει το παιχνίδι, το πρώτο αντικείμενο που πρέπει να πάρουμε είναι το σημειωματάριο που βρίσκεται στην πρώτη κιόλας οθόνη. Εκεί βρίσκονται όλες οι εντολές και τα αντίστοιχα πλήκτρα, δηλαδή είναι κάτι σαν help screen. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο στο άνω αριστερό μέρος της οθόνης, μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στο inventory. Οση ώρα ψάχνουμε τα πράγματά μας το παιχνίδι βρίσκεται σε Pause mode, οπότε δεν διατρέχουμε κίνδυνο από τους εχθρούς. Με τα πλήκτρα F1, F2 και F3 διαλέγουμε όπλα. Με το F1 επιλέγουμε τις πέτρες, με το F2 τις gas-bombs και με το F3 τα sonolites. Βέβαια, αρχικά έχουμε μόνο μερικές πέτρες. Τα υπόλοιπα θα τα βρούμε στην πορεία. Για την κίνηση του ήρωα κάνουμε αριστερό κλικ στο σημείο όπου θέλουμε να πάει και αυτός υπακούει. Με ταυτόχρονο πάτημα του Shift ο χαρακτήρας μας τρέχει. Αν αρνείται να κινηθεί, σημαίνει ότι το σημείο που έχουμε επιλέξει δεν είναι προσβάσιμο. Αυτό συμβαίνει συχνά στα νερά και ειδικά στα βαθιά. Μάλλον ο ήρωάς μας δεν είναι καλός κολυμβητής...

## ΜΑΧΕΣ

Ο τρόπος που ρίχνουμε τις πέτρες στους εχθρούς είναι πολύ σημαντικός για την έκβαση της μάχης. Πρέπει να προπονηθούμε αρκετά για να καταφέρνουμε να κρατάμε ζωντανό το χαρακτήρα μας. Εκτός από το σημάδι πρέπει να υπολογίζουμε και την απόσταση του εχθρού. Οσο όμως εμείς σκοπεύουμε, οι εχθροί το εκμεταλλεύονται και ανταποδίδουν τα χτυπήματα. Γι' αυτό πρέπει να κινούμαστε συνεχώς και να σταματάμε μόνο για μικρό χρονικό διάστημα, για να τους δυσκολεύουμε να μας πετύχουν. Και προσοχή! Το χτύπημα με μία πέτρα απλώς τους ζαλίζει, δεν τους σκοτώνει. Αν τους ρίξουμε κι άλλες πέτρες, τότε έχουμε ελπίδες να τους κοιμίσουμε για πάντα!



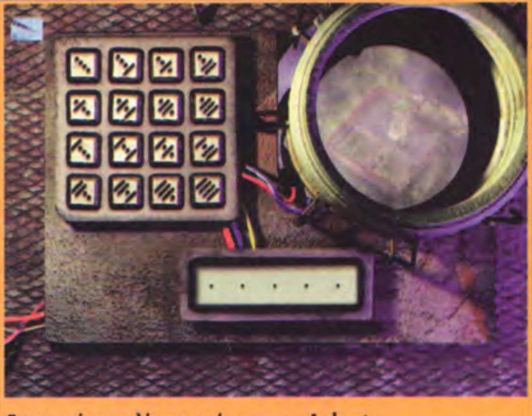
**Ο χάρτης της Agharta.**

## Η ΚΟΥΦΙΑ ΓΗ...

Μία από τις πιο περίεργες επιστημονικές θεωρίες που έχουν διατυπωθεί κατά καιρούς είναι ότι η Γη είναι κούφια! Ενας από τους πρώτους υποστηρικτές αυτής της θεωρίας ήταν ο γνωστός σε όλους από τον κομήτη που ανακάλυψε Edmund Halley. Ο Halley ήταν ένας διάσημος Αγγλος αστρονόμος, ο οποίος είχε ενθουσιαστεί με τη μελέτη του μαγνητικού πεδίου της Γης. Ανακάλυψε λοιπόν ότι η διεύθυνση αυτού του πεδίου μεταβαλλόταν συνεχώς συναρτήσει του χρόνου. Αυτό τον έκανε να πιστέψει ότι υπήρχαν όχι ένα αλλά αρκετά μαγνητικά πεδία. Ετσι, υπέθεσε ότι η Γη αποτελείται από τέσσερις σφαίρες, η μία μέσα στην άλλη! Τόλμησε επίσης να διατυπώσει τη θεωρία ότι στο εσωτερικό της Γης υπάρχει ζωή, σε έναν κόσμο που φωτίζεται από ένα είδος λαμπερής ατμόσφαιρας. Μάλιστα, υπέθεσε επίσης ότι το βόρειο σέλας είναι διαφυγόντα αέρια από αυτή την ατμόσφαιρα!
Πολλοί ήταν εκείνοι που διασκεύασαν τη θεωρία του Halley. Ενας από αυτούς ήταν ο Leonard Euler, ένας Ελβετός μαθηματικός, ο οποίος διατύπωσε την άποψη ότι η Γη είναι κούφια και στο κέντρο της υπάρχει ένας ήλιος διαμέτρου 1.000 χιλιομέτρων, που παρέχει φως και ενέργεια σε έναν πολιτισμό που κατοικεί εκεί μέσα. Μετέπειτα ο sir John Leslie, ένας Σκωτσέζος μαθηματικός, πρότεινε ότι υπήρχαν δύο και όχι ένας εσωτερικοί ήλιοι και τους ονόμασε Pluto και Proserpine.
Ενας από τους πιο θερμούς υποστηρικτές της Θεωρίας της Κούφιας Γης ήταν ο John Symmes, ένας Αμερικανός επιχειρηματίας και πρώην στρατιωτικός. Πίστευε ότι στο Βόρειο και στο Νότιο Πόλο υπήρχαν "ανοίγματα" 4.000 και 6.000 μιλίων αντίστοιχα, που οδηγούν στο εσωτερικό. Αν και έκανε πολλές επιχειρήσεις ξοδεύοντας πολλά χρήματα, δεν κατάφερε να αποδείξει τη θεωρία του. Οταν πέθανε, ένας από τους οπαδούς του, ο Jeremiah Reynolds, εκδότης εφημερίδας, κατάφερε να πείσει την αμερικανική κυβέρνηση να χρηματοδοτήσει μία αποστολή στο Νότιο Πόλο το 1838. Αν και το "άνοιγμα" δεν βρέθηκε, εντούτοις ανακαλύφθηκαν στοιχεία που αποδείκνυαν ότι η Ανταρκτική είναι ήπειρος και όχι ένα μεγάλο παγόβουνο.
Το 1850 ο Cyrus Read Teed διατύπωσε την πιο περίεργη και ακραία θεωρία. Σύμφωνα με αυτή, η Γη ήταν μία κούφια σφαίρα και άνθρωποι κατοικούσαν στο εσωτερικό της. Στο κέντρο υπήρχε ένας ήλιος, που ο μισός ήταν σκοτεινός! Ετσι, καθώς περιστρεφόταν, έδινε την εντύπωση της ανατολής και της δύσης. Οσο παράξενο κι αν φαίνεται, η θεωρία αυτή απέκτησε αμέτρητους υποστηρικτές και δημιουργήθηκε ένα είδος οργάνωσης με αρχηγό τον Teed.
Οσο περνούσαν τα χρόνια οι φανατικοί οπαδοί της Θεωρίας της Κούφιας Γης συνέχιζαν να υφίστανται, πιστεύοντας στις προαναφερόμενες ή σε νέες θεωρίες. Οι περισσότερες σύγχρονες τέτοιες ιστορίες έχουν να κάνουν με τον Χίτλερ και τους ναζί. Πολλοί πιστεύουν ότι οι ναζί ήταν οι κάτοικοι της Κούφιας Γης, που βγήκαν για να κατακτήσουν τον κόσμο. Αλλοι λένε ότι ο Χίτλερ μετά το τέλος του Β' Παγκόσμιου Πολέμου διέφυγε με τους συνεργάτες του στο εσωτερικό της Γης για να ξεφύγει! Σήμερα η πρόοδος της επιστήμης έχει κάνει τις εν λόγω θεωρίες να φαίνονται γελοίες, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν ακόμα υποστηρικτές της Θεωρίας της Κούφιας Γης.
Η πιο γνωστή σε όλους μας σχετική θεωρία είναι αυτή που αναφέρεται στο βιβλίο "Ταξίδι στο κέντρο της Γης" του Ιούλιου Βερν. Σύμφωνα με την υπόθεση του βιβλίου, τρεις επιστήμονες προσπαθούν να βρουν δίοδο για το κέντρο της Γης μέσω ενός ανενεργού ηφαιστείου στη Γροιλανδία. Αν και δεν τα καταφέρνουν, εντούτοις ανακαλύπτουν μία υπόγεια θάλασσα, που κατοικείται από προϊστορικά πλάσματα.
Σήμερα οι πιθανότητες για την ύπαρξη ενός εσωτερικού κόσμου είναι μηδαμινές. Γι' αυτό και πολλοί φαντασιόπληκτοι, που θέλουν με το ζόρι να πιστέψουν σε τέτοιες θεωρίες, διατύπωσαν την άποψη ότι το εσωτερικό του Αρη είναι κούφιο...

### ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ

Πολλές φορές είναι προτιμότερο να αποφεύγουμε τη μάχη, όταν βλέπουμε ότι δεν έχουμε μέλλον εξαιτίας υπεράριθμων εχθρών. Αυτοί δεν μπορούν να δουν το χαρακτήρα μας, αν κρύβεται πίσω από δέντρα και γενικά πάσης φύσης εμπόδια. Οι σκιές είναι κι αυτές πολύ χρήσιμες για να μένει ο ήρωάς μας αόρατος, όπως επίσης το βράδυ. Μερικά από τα ζώα φοβούνται το νερό. Για να τα αποφύγει ο χαρακτήρας μας, μπορούμε να τον βάλουμε να περπατά μέσα σε ρυάκια. Αν το βάθος του νερού το επιτρέπει, μπορούμε να τον κάνουμε να σκύψει, ώστε να μη φαίνεται από τις όχθες του ποταμού. Το τρέξιμο πρέπει να χρησιμοποιείται με μέτρο και όταν είναι απολύτως απαραίτητο, γιατί ο πιλότος μας κουράζεται εύκολα. Αυτό το καταλαβαίνουμε από το ρυθμό της ανάσας του, που γίνεται όλο και πιο γρήγορη! Για να σταματήσει το λαχάνιασμα, είναι προτιμότερο να τον αφήσουμε να κάτσει για λίγο ακίνητος, από το να περπατά. Οταν τραυματιστεί, τότε γίνεται ακόμα πιο δυσκίνητος και δεν μπορεί να τρέξει. Αν τα καταφέρει να τη γλιτώσει, τότε γίνεται καλά ύστερα από λίγο.



Ενας από τους λίγους γρίφους του Agharta.

### Ο ΣΚΥΛΟΣ

Ο Murphy, αν και δεν "γεμίζει το μάτι" ότι "του κόβει", μπορεί να αποβεί πολύ χρήσιμος. Με τις εντολές που μπορούμε να του δώσουμε, θα μας βοηθήσει αρκετές φορές στη διάρκεια του παιχνιδιού. Είναι πολύ περίεργος και χώνει τη μύτη του παντού. Αρκετές φορές αυτή η περιέργεια θα τον οδηγήσει στην ανακάλυψη χρήσιμων αντικειμένων. Στις μάχες πρέπει να τον έχουμε κοντά μας, για να μας προστατεύει όσο μπορεί.

### ΤΑ ΖΩΑ

Η μελέτη της συμπεριφοράς των ζώων θα μας βοηθήσει στο να τα αποφεύγουμε. Οι μαϊμούδες στην τέταρτη οθόνη του παιχνιδιού είναι λαίμαργες. Δίνοντάς τους κάτι να φάνε, θα απασχολούνται όσο θα τις προσπερνάμε. Τα μυρμήγκια έχουν ως κύριο μέλημά τους τη φροντίδα των αυγών τους. Σκοπός μας λοιπόν είναι να βρούμε έναν τρόπο να τα κάνουμε να ασχολούνται με αυτά, για να τα απομακρύνουμε από το χαρακτήρα μας.

Τα περισσότερα ζώα ουρλιάζουν πριν κάνουν την επίθεσή τους. Αν διαθέτουμε στερεοφωνικό ήχο στο PC μας, θα ακούμε από πού ετοιμάζονται να μας επιτεθούν και θα είμαστε προετοιμασμένοι.

### ΟΘΟΝΕΣ

Σε πολλές τοποθεσίες του παιχνιδιού θα παρατηρήσουμε στο άνω δεξί μέρος της οθόνης να εμφανίζεται μία κάμερα. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να δούμε

το σκηνικό από περισσότερες οπτικές γωνίες. Το παιχνίδι από μόνο του επιλέγει την πιο σωστή, ανάλογα με τη θέση μας. Αν όμως επιθυμούμε να παρέμβουμε, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα πλήκτρα Χ και Ζ για χειροκίνητο έλεγχο των οπτικών γωνιών.

### ΓΡΙΦΟΙ

Καλό θα είναι να κρατάμε σημειώσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα μας βοηθήσουν στην επίλυση των γρίφων και στην καθοδήγησή μας μέσα στον παράξενο αυτό κόσμο. Το ημερολόγιο που υπάρχει στο παιχνίδι έχει πολλές χρήσιμες συμβουλές, αρκεί να τις ανακαλύψουμε με προσεκτικό διάβασμα.

### ΤΑ SAVES ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δεν υπάρχει η δυνατότητα πολλών saves. Το παιχνίδι από μόνο του κάνει save στα σημεία όπου είμαστε ασφαλείς από τους εχθρούς. Οταν θέλουμε να συνεχίσουμε, απλά δίνουμε "Continue old game". Το save αποθηκεύεται σε ένα αρχείο που βρίσκεται στο directory του παιχνιδιού, το save.txt . Αν ο τίτλος παίζεται από πολλούς παίκτες, θα πρέπει ο καθένας να έχει το δικό του save.txt, που θα το σώζει κάθε φορά σε κάποιο άλλο directory ή θα το μετονομάζει.

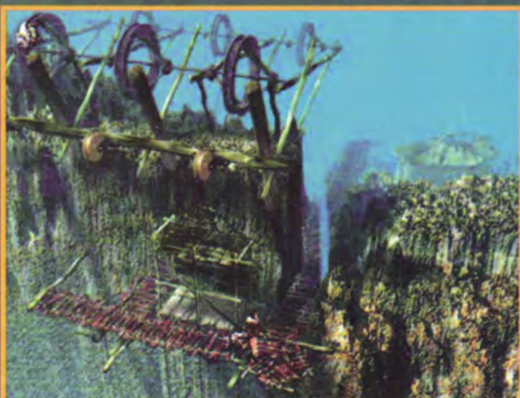
### ΣΥΝ & ΠΛΗΝ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, χωρίς να αποτελούν όμως τίποτα το ιδιαίτερο. Προσδίδουν μια σκοτεινή υφή, ακριβώς όπως ταιριάζει σε έναν άγνωστο και υπόγειο κόσμο. Ο ήχος είναι πολύ προσεγμένος και τρομακτικός. Γίνεται πλήρης εκμετάλλευση των στερεοφωνικών δυνατοτήτων της κάρτας, με συνέπεια να υπάρχει καλύτερη αντίληψη του χώρου. Οι δημιουργοί του Agharta θέλησαν να δημιουργήσουν μία ατμόσφαιρα μυστηρίου και το κατάφεραν. Πράγματι, η ατμόσφαιρα είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Ποτέ δεν ξέρουμε πού βρισκόμαστε, ποιοι είναι οι αντίπαλοί μας, τι μας περιμένει, αν θα γλιτώσουμε ζωντανοί και αν θα βρούμε τον τρελο-επιστήμονα. Τα τοπία που θα συναντήσουμε είναι περίεργα και ανατριχιαστικά.

Το θέμα του παιχνιδιού είναι πρωτοποριακό και ενδιαφέρον. Μία σωστή παρουσίαση ενός μυστηρίου, ή καλύτερα ενός θρύλου, μπορεί να καταλήξει σε ένα best-seller. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, όμως, δεν πείθει. Υπάρχουν διάφοροι λόγοι. Καταρχήν, το πιο αρνητικό σημείο του παιχνιδιού είναι η έντονα action μορφή του. Επειτα από μερικές ώρες παιχνιδιού κατάλαβα απόλυτα γιατί ο Αντρέας "εξοργίζεται" με την εξέλιξη που έχουν πάρει τα πράγματα γύρω από τα adventure games. Η προσπάθεια προσέλκυσης κοινού από άλλες κατηγορίες παιχνιδιών έχει δημιουργήσει "νοθευμένα" προϊόντα χωρίς προσωπικότητα.

Αυτό συμβαίνει και στο Agharta. Ενώ υπάρχουν οι καλύτερες προϋποθέσεις για ένα adventure που μπορεί να γίνει και all time classic, οι δημιουργοί του, ακολουθώντας τη μόδα του καιρού μας, ενσωματώνουν το στοιχείο action και τα γκρεμίζουν όλα. Σαν να μην έφτανε αυτό, οι σκηνές action είναι πολύ περισσότερες από τις σκηνές adventure, με αποτέλεσμα ο τίτλος να μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί action game!

Ακόμα όμως και ο τρόπος της δράσης είναι αμφιλεγόμενος. Δεν μπορώ να πιστέψω ότι είναι διασκεδαστικό να πετάμε πέτρες σε πιγκουίνους και μαϊμούδες για να τα ζαλίσουμε και να τα προσπεράσουμε. Πρέπει να ξοδεύουμε τον περισσότερο χρόνο αναζητώντας την κατάλληλη στρατηγική αντιμετώπισης του εκάστοτε είδους ζώου, με αποτέλεσμα να αποσπάται η προσοχή μας από τον πρωταρχικό λόγο της αποστολής.



Προσοχή! Ενα λάθος βήμα, και το κενό παραμονεύει.

Ακόμα ένα αρνητικό στοιχείο του action μέρους του Agharta είναι ότι δεν υπάρχει σταδιακή αύξηση της δυσκολίας. Από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα συναντήσουμε τους αντιπαθητικούς πιγκουίνους;, αυτοί επιτίθενται όλοι μαζί και, προτού καταλάβουμε τι πρέπει να κάνουμε, ο ήρωας είναι νεκρός!



Η πύλη προς το άγνωστο.



Ενα περίεργο παρατηρητήριο.

Βέβαια, το παιχνίδι δεν ολοκληρώνεται όταν ζώα σκοτώσουν τον ήρωα. Πάντα συνεχίζουμε, σύμφωνα με το autosave, μία οθόνη πριν από τη δράση. Αλλά μία πιο προοδευτική εξέλιξη της δυσκολίας θα ήταν ό,τι χρειαζόταν, μέχρι να μπούμε στη φιλοσοφία της αντιμετώπισης των εχθρών του ζωικού βασιλείου.

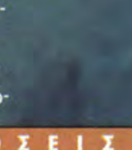
Προσωπικά, παρά την καλή διάθεση που είχα αρχικά, παράτησα το παιχνίδι, προτού φτάσω στο τέλος του. Στην περίπτωση που δεν είχα και την υποχρέωση του review, πιστεύω ότι θα το είχα αφήσει ακόμη νωρίτερα. Τώρα το αν θα πρότεινα το παιχνίδι για αγορά... στους λάτρεις των adventure games, θα έλεγα να μείνουν μακριά... Σε όσους θέλουν να έχουν όποιο νέο action game κυκλοφορεί θα το πρότεινα, τονίζοντας τους όμως πρώτα ότι ο τρόπος διεξαγωγής της μάχης δεν είναι ιδιαίτερα συναρπαστικός.

PC

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 85 |
| ΗΧΟΣ | 90 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 90 |
| GAMEPLAY | 90 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 40 |

**75**



**Καλό σενάριο, εντούτοις απέτυχε στην υλοποίησή του.**

# MILLENNIUM RACER

## Y2K FIGHTERS

***Δεν πάει πολύς καιρός από τότε που η γνωστή για τους action/adventure τίτλους της Cryo κυκλοφόρησε το καταπληκτικό Atlantis II. Δύο μήνες μετά, και ενώ η σκόνη έχει αρχίσει να κατακάθεται, η συγκεκριμένη εταιρία σε συνεργασία με την Creat Studio θα προσπαθήσουν να αναταράξουν τα λιμνάζοντα νερά, αυτή τη φορά όμως με ένα racing παιχνίδι. Ετσι, λοιπόν, από τα Faust, Aztec και Atlantis πηγαίνουμε στο Millennium Racer!***

*Του Γιάννη "Edgar" Παναγάκη*
*FFVIISephiroth1@mailcity.com*

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
CRYO INTERACTIVE/CREAT STUDIO

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium 233MHz, 32MB RAM, 120MB εγκατάσταση στο σκληρό, Direct X 6.1 ή καλύτερο, συμβατή με Windows κάρτα ήχου, 3D κάρτα γραφικών συμβατή με DirectX και Windows 95/98

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Millennium Racer είναι ένα φουτουριστικό racing παιχνίδι, το οποίο προσπαθεί να ανταγωνιστεί τα μεγάλα ονόματα "της πιάτσας", όπως είναι η σειρά Wipeout (όπου να 'ναι βγαίνει και το Wipeout 3000. Α, ρε κ***φαρδοι, PSXάδες!!!.) και το Extreme G2. Τώρα όλα αυτά τι σχέση έχουν με τη χιλιετία, λάθος άτομο βρήκατε να ρωτήσετε. Αν και πιστεύω ότι ούτε οι υπεύθυνοι ξέρουν, μια και στην επίσημη ιστοσελίδα της Creat το εν λόγω παιχνίδι κυκλοφορεί με τον τίτλο Virtual Racer, ο οποίος -μεταξύ μας- του πάει καλύτερα. Αρκετά όμως ασχοληθήκαμε με τους τίτλους, καιρός να περάσουμε σε κάτι πιο ουσιώδες!

### GAMEPLAY

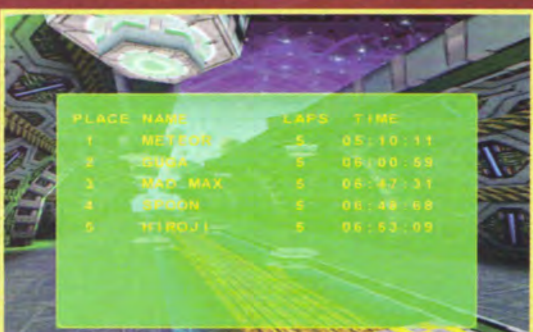
Το Millennium Racer, όπως προαναφέραμε, είναι ένα φουτουριστικό παιχνίδι αγώνων, στο οποίο ο παίκτης καλείται να οδηγήσει το όχημά του, το οποίο -με λίγη καλή θέληση- θα ονομάζεται μηχανή στο μακρινό, πολύ μακρινό μέλλον, στις virtual πίστες του παιχνιδιού.

Η όλη σύλληψη του τρόπου αγώνων και του "σεναριακού υποβάθρου" είναι αρκετά πρωτότυπη. Στο μέλλον οι αγώνες διεξάγονται σε virtual (ξέρετε τώρα, σχεδιασμένες σε υπολογιστή) πίστες και οι racers, έναν εκ των οποίων χειρίζεστε, δεν είναι τίποτε άλλο από gamers που λαμβάνουν μέρος σε αυτούς τους εικονικούς αγώνες του μέλλοντος με σκοπό τη νίκη. Αναλαμβάνετε δηλαδή να πάρετε το ρόλο ενός μελλοντικού βίντεο... συγγνώμη, PC gamer! (sorry, αλλά ως παλιός console gamer έχω μερικά προβλήματα προσαρμογής). Πάντως, αυτό που δεν μου άρεσε είναι ότι εκείνη τη χρονολογία δεν υπάρχει το "PC Master"! Δηλαδή, μας περνάνε για τίποτα τυχαίους;

Σημείωση: Η εξήγηση που δίνω για το όλο στήσιμο του παιχνιδιού είναι καθαρά δικής μου αντίληψης, μια και ούτε στο manual, ούτε στην εισαγωγή, που ο Θεός να την κάνει εισαγωγή, αναφέρεται τίποτα.

Το Millennium Racer αποτελείται από έντεκα πίστες, οι οποίες όμως αποδεικνύονται λίγες. Τούτο διότι είναι χωρισμένες σε ομάδες, ανάλογα με την περιοχή όπου διεξάγονται οι αγώνες. Ετσι, έχουμε τρεις πίστες για τη Spaceport περιοχή, τις Spaceport 1, 2, 3, που βρίσκεται στο διάστημα, τρεις War πίστες, όπου σε ένα αρκετά χαοτικό τοπίο με λάβα και θειάφι καλείστε να υπερπηδήσετε τα εμπόδια και να στεφθείτε νικητής, και τρεις πίστες στην Inci περιοχή. Στο συγκεκριμένο σημείο αντιμετώπισα πρόβλημα καθώς η περιοχή αυτή στο manual ονομάζεται Inca. Υπάρχουν βέβαια κάποια στοιχεία που με το ζόρι θυμίζουν μνημεία του πολιτισμού των Inca, αλλά πάλι δεν μπορώ να εξηγήσω την αλλαγή του ονόματος. Τι συνέβη; Δεν ξέρω και -να σας πω την αλήθεια- λίγο με ενδιαφέρει. Τέλος, έχουμε την Antarktida που, όπως υποδηλώνει το όνομά της, πρόκειται για μια πίστα με χιόνια, γλιστε-


**Κάτι μεταξύ Quake και Unreal θυμίζει, δεν βρίσκετε;**



**Και η τελική κατάταξη με φέρνει στην... πρώτη θέση; Σιγά μην ήρθα πρώτος! Τρίτος, και πολύ μου πάει.**

ρές διαδρομές και πολύ κρύο.

Από τις προαναφερόμενες πίστες μόνο οι Spaceport1, Inci1 και War1 είναι ξεκλειδωμένες και επιλέξιμες στην αρχή του παιχνιδιού. Οι υπόλοιπες ξεκλειδώνονται μόνο μέσω της Championship επιλογής. Ο τρόπος με τον οποίο ξεκλειδώνονται είναι ο καθιερωμένος. Πρέπει να τερματίσετε τον αγώνα σε μία από τις τρεις πρώτες θέσεις για να ξεκλειδωθεί η επόμενη πίστα. Βέβαια, αυτό ισχύει μέχρι να φτάσετε στη War1 πίστα, την οποία για να ξεκλειδώσετε (το ίδιο για τη War2 και War3) πρέπει να έχετε συγκεντρώσει ένα σύνολο βαθμών, που για τη συγκεκριμένη περιοχή είναι 40 στο επαγγελματικό και 30 στο εύκολο πρωτάθλημα. Οπως είναι αυτονόητο, όσο πιο πολύ προχωρείτε τόσο πιο δύσκολα γίνονται τα πράγματα. Ετσι, για να ξεκλειδώσετε τις πίστες Inci1, Inci2 και Inci3 χρειάζονται 100 βαθμοί στο δύσκολο (επαγγελματικό) και 80 στο εύκολο πρωτάθλημα, για την Antarktida1 150 και 120 πόντοι στο επαγγελματικό και το εύκολο πρωτάθλημα αντίστοιχα και, τέλος, για την Antarktida2 (μόνο εάν έχετε επιλέξει την Professional Championship επιλογή) 250 βαθμοί!!!

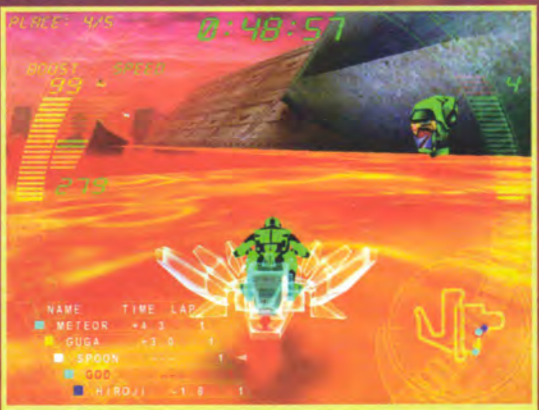
Και για όσους αναρωτιούνται πώς κερδίζει κάποιος πόντους-βαθμούς, ο καλός σας ο D.M., συγνώμη reviewer (κακές συνήθειες, βλέπετε), θα σας εξηγήσει ευθύς αμέσως. Εχουμε και λέμε: Τερματίζοντας πρώτοι (πράγμα πολύ δύσκολο) κερδίζετε 20 πόντους στο εύκολο πρωτάθλημα και 40 στο επαγγελματικό, η δεύτερη θέση σάς χαρίζει απλόχερα 10 πόντους στο εύκολο πρωτάθλημα και 20 στο επαγγελματικό, η τρίτη προσφέρει 10 πόντους στον παίκτη, μόνο όμως στο επαγγελματικό πρωτάθλημα, και οι θέσεις τέσσερα έως οκτώ δεν σας δίνουν απολύτως τίποτα. Βέβαια, πόντους παίρνετε και με άλλους τρόπους, που έχουν σχέση με τη διαφορά με την οποία τερματίσατε από τον επόμενο. Η δε βαθμολογία έχει ως εξής: Για κάθε 5" διαφοράς από τον επόμενο ο παίκτης κερδίζει έναν πόντο. Ετσι, λοιπόν, εάν τερματίσετε πρώτοι και ο δεύτερος τερματίσει 40" έπειτα από εσάς, τότε έχετε αποκτήσει στη βαθμολογία σας 8 πολύτιμους πόντους. Α, και για να μην το ξεχάσω, με όση διαφορά παραπάνω από τα 45" τερματίσετε, θα πάρετε μόνο 9 πόντους.

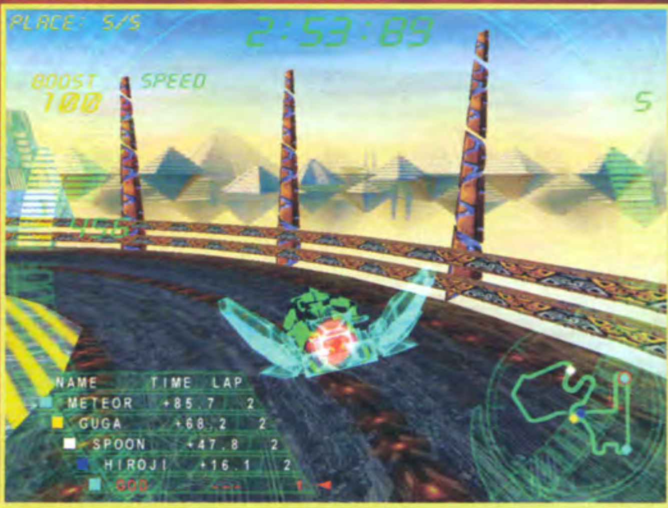
Τερματίζοντας, όμως, σε μία από τις τρεις πρώτες θέσεις, εκτός από πόντους αποκτάτε και διάφορα πλεονεκτήματα: Στην πρώτη θέση αποκτάτε, εκτός από καλύτερη θέση εκκίνησης για τον επόμενο αγώνα (μία παραπάνω) και 100 επιπλέον μονάδες boost, η δεύτερη θέση είναι μάλλον η μέτρια της παρέας, μια και σε αφήνει να ξεκινήσεις στην ίδια θέση και σου παρέχει μόλις είκοσι μονάδες επιπλέον boost, ενώ η τρίτη σε κατεβάζει μια θέση στη σειρά εκκίνησης και σου δίνει το εξευτελιστικό ποσό των μόλις 5 μονάδων boost.

Επειδή όμως είναι σίγουρο ότι τα προαναφερόμενα θα σας φαίνονται αλαμπουρνέζικα, ακολουθούν οι εξηγήσεις: Το παιχνίδι έχει δύο επιλογές αγώνων, τις Arcade και Championship. Η Championship επιλογή έχει δύο υποεπιλογές-υποπρωταθλήματα, το εύκολο (Easy) και το επαγγελματικό (Professional). Οι διαφορές μεταξύ τους είναι ελάχιστες, με κυριότερη αυτήν του επιπέδου δυσκολίας. Επιπροσθέτως στο επαγγελματικό πρωτάθλημα δίνεται και η επιλογή να ξεκλειδώσετε την Antarktika2 πίστα, η οποία στο εύκολο πρωτάθλημα δεν υπάρχει. Το δε επίπεδο δυσκολίας, ενώ αυξάνει καθώς προχωρείτε τις πίστες, διαφοροποιείται στο γεγονός ότι οι αντίπαλοί σας είναι περισσότεροι και πολύ πιο "έξυπνοι", μια και έχουν το νιονιό να σας εκτροχιάζουν σε περίεργα σημεία, όπως στο κομμάτι της Spaceport1 πίστας, όπου ο δρόμος γίνεται μια στενή λωρίδα και δεν έχει στο πλάι προστατευτικά, με αποτέλεσμα να βρεθείτε να αιωρείστε στο κενό. Στην Arcade τώρα επιλογή μπορείτε να διαγωνιστείτε σε πίστες που έχετε ξεκλειδώσει από την Championship, προκειμένου να εξασκηθείτε προτού σας "ξεσκίσουν" στο κανονικό. Η μοναδική και πιο ουσιώδης επιλογή που δίνεται στους παίκτες στην Arcade Race, εκτός από το να διαλέξουν την πίστα που θα διαγωνιστούν, είναι αυτή του επιπέδου δυσκολίας ή ακόμα και η δημιουργία δικών τους προτιμήσεων. Οι επιλογές αυτές ταυτίζονται με την επιλογή επιπέδου δυσκολίας, με αποτέλεσμα να έχουμε πρώτη απ' όλες την κατηγορία Training, για την οποία οι εξηγήσεις περιττεύουν, και την εύκολη (Easy) κατηγορία, όπου υπάρχουν τέσσερις αντίπαλοι που προσπαθούν, τις περισσότερες φορές ανεπιτυχώς, να σας νικήσουν. Το AI σε αυτήν την κατηγορία είναι σχετικά χαμηλό, με αποτέλεσμα να μην αντιμετωπίζετε κανένα άλλο πρόβλημα εκτός από τις περίεργες διαδρομές των πιστών, οι οποίες είναι πέντε στο σύνολό τους. Στη συνέχεια υπάρχει το ανώτερο επίπεδο δυσκολίας, όπου έρχεστε αντιμέτωποι με επτά σχετικά πονηρούς -βλέπετε το AI αυξήθηκε λιγάκι- αντιπάλους, τους οποίους πρέπει να καταφέρετε να αφήσετε πίσω σας σε επτά γύρους, και η κατηγορία Ultra, η οποία έχει σχέση με το γνωστό προϊόν (δεν λέμε ποιο είναι αυτό, μην του κάνουμε και έμμεση διαφήμιση), αφού ακόμα και πρώτοι να ξεκινήσετε, θα βρεθείτε στο τέλος


Λίγο ακόμη και τον έφτασα!


Το 'ξερα πως έπρεπε να πάρω πιο κλειστά τη στροφή!


Είπαμε ζεστά μπάνια, αλλά αυτό πάει πολύ!




Να και οι πυραμίδες της Αιγύπτου!




Κάθε φορά που παίζεις το MRacer αντιλαμβάνεσαι τις χρωματικές επιδόσεις της κάρτας σου.

της κατάταξης στο άψε σβήσε (σας κάνουν αόρατους με τη μία). Τέλος, υπάρχει η επιλογή Custom, όπου μπορείτε να ρυθμίσετε εσείς οι ίδιοι πόσους αντιπάλους θα έχετε και πόσους γύρους θα κάνετε.

Οσον αφορά στο χειρισμό, πιο απλός δεν θα μπορούσε να είναι. Με τα βελάκια ελέγχετε το μηχανάκι σας, με το ένα κουμπί της επιλογής σας το Boost, το οποίο είναι κάτι σαν turbo που κρατάει αρκετή ώρα και ξαναγεμίζει γρήγορα, και με το άλλο πηδάτε. Ναι, καλά ακούσατε, πηδάτε. Βλέπετε ο χώρος στον οποίο κινείστε δεν είναι η κλασική και καθιερωμένη γραμμή που περιορίζει την πορεία που ακολουθεί ο παίκτης. Εδώ τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά. Αν και δεν σας προσφέρει πάρα πολύ ελεύθερο χώρο να κινηθείτε -και αυτό γιατί τις περισσότερες φορές θα βρεθείτε είτε αγκαλιά με τ' αστέρια, είτε να κολυμπάτε στη λάβα, είτε και εγώ δεν ξέρω πού- υπάρχουν πάρα πολλές δευτερεύουσες διαδρομές σε κάθε πίστα, τις οποίες μπορεί ο παίκτης να ακολουθήσει. Προσοχή, όμως, δεν πρόκειται πάντα για shortcuts, πολλές φορές οι διαδρομές αυτές είναι πιο μεγάλες και πιο δύσκολες απ' ό,τι το κανονικό κομμάτι του δρόμου. Επιπρόσθετα οι πίστες του Millennium Racer δεν είναι μονοκόμματες, αλλά υπάρχουν σπασίματα, με αποτέλεσμα να πρέπει ο παίκτης να χρησιμοποιεί το πλήκτρο του άλματος σχεδόν συνέχεια. Το πιο ωραίο όμως είναι ότι, όταν πρέπει να κάνετε άλμα πάνω σε στροφή με τους αντιπάλους σας, προσπαθούν να σας εκτροχιάσουν, ενώ δεν έχει και μπάρες ασφαλείας στα πλαϊνά του δρόμου. Εκεί, αν δεν έχετε κάνει πολύ practice στο χειρισμό, θα βρεθείτε εκτός πορείας και με τα νεύρα σπασμένα, φωνάζοντας: "Όχι, ρε @#$%&*%, πάνω που είχα περάσει πρώτος!".




Την κακομοίρα, την κάρτα μου! Πάλι τη γονάτισα!

Πάντως, οι πίστες μην περιμένετε να σας κάνουν τη ζωή πιο εύκολη. Ολες σχεδόν αποτελούνται από πληθώρα ζιγκ ζαγκ, τούνελ με περίεργες στροφές που θα σας φέρουν τούμπα σε μια στιγμή, εμπόδια, φουρκέτες, τσιμπιδάκια και όλα εκείνα τα αξεσουάρ που θα κάνουν τα δάχτυλά σας να πονάνε (και το πληκτρολόγιο ακόμη περισσότερο) από το έντονο και αγχωμένο πάτημα των πλήκτρων.

Στα αρνητικά του συγκεκριμένου τίτλου ανήκει το γεγονός ότι προσφέρεται η δυνατότητα επιλογής της μηχανής που οδηγείτε. Τούτο διότι, αν και έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα σε τέσσερις διαφορετικές μηχανές με ξεχωριστά χαρακτηριστικά η καθεμία, το αποτέλεσμα θα είναι ίδιο καθώς δεν πρόκειται να καταλάβετε διαφορά σε καμία περίπτωση.

Το δεύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού, το οποίο μάλιστα έχει αρνητική επίδραση στην αντοχή του και στη διασκέδαση, είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχουν όπλα στο παιχνίδι. Πώς μπορεί να σε κρατήσει ένα παιχνίδι στην οθόνη, όταν το μόνο που κάνεις σε μια διαδρομή είναι να την ολοκληρώνεις από πέντε έως εννέα φορές απλώς προσπερνώντας και τρακάροντας συνέχεια τους αντιπάλους σου; Είναι αναπόφευκτο να βαρεθείτε, μια και λείπει το άγχος τού "αμάν μου έριξε ρουκέτα πρέπει να την αποφύγω", "πήρα την ασπίδα, δεν με χτυπάει τίποτα", "πάρ' τα, παλιο#$%&", "άρπα τη ρουκέτα μου" κ.ο.κ.

Τέλος, πολύ θετικό σημείο του τίτλου αποτελεί η υποστήριξη multiplayer. Τώ-




Το άλμα πάνω στη στροφή, που λέγαμε.

## ΠΕΡΙ... ΟΔΗΓΩΝ Ο ΛΟΓΟΣ!

Οχι, δεν αναφέρομαι στους οδηγούς του παιχνιδιού, αλλά στους οδηγούς της κάρτας γραφικών σας. Αν, λοιπόν, τυχαίνει να έχετε κάποια κάρτα που ενσωματώνει το TNT τσιπάκι της nVidia ή και το TNT 2, TNT 2 Ultra και χρησιμοποιείτε για οδηγό τον detonator 368, πιθανότατα στο παιχνίδι, όταν το φορτώσετε, να τρεμοπαίζει η εικόνα. Διατηρήστε την ψυχραιμία σας και από τα Video Settings του παιχνιδιού ενεργοποιήστε την Triple Buffer επιλογή, και όλα επανέρχονται στο κανονικό.

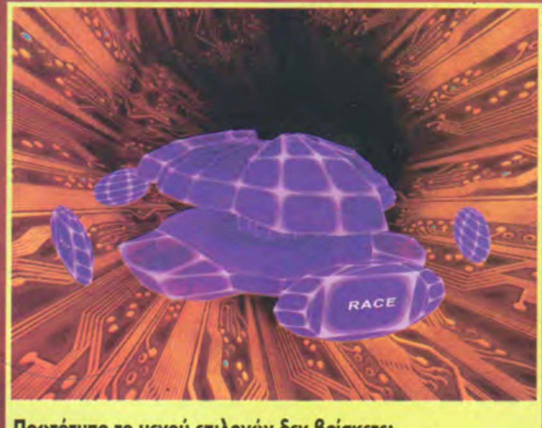
ρα σε ερωτήσεις του τύπου σε τι server παίζεται, αν είναι γρήγορη η σύνδεση, αν υπάρχουν κοψίματα σε αυτήν, δυστυχώς δεν μπορώ να απαντήσω, μια και δεν είχα το χρόνο να το ψάξω. Πάντως, λίγο που ψαχούλεψα δεν βρήκα κανέναν server.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών το Millennium Racer, ως παιχνίδι της Cryo, ξεχωρίζει. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά, όλοι οι χώροι είναι φοβερά σχεδιασμένοι, χωρίς την παραμικρή υποψία για pixelάκια, ακόμα και στα "τρυφερά" κοντινά τετ α τετ με τους τοίχους των πιστών, οι δε φωτισμοί είναι μαγευτικοί. Από τα σκοτεινά τούνελ με τους πολύ ελαφρούς και διακριτικούς φωτισμούς που υπάρχουν πάνω στο δρόμο για να ακολουθείς μια πορεία, μέχρι τον επιβλητικό συνδυασμό του κόκκινου με το πορτοκαλί καθώς περνάς μέσα από περιοχή όπου γύρω υπάρχει λάβα! Το σημείο όμως που μου έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση ήταν τα frame rates. Σε καμία περίπτωση δεν μου έκανε σπασίματα, ακόμα και όταν στην οθόνη κινούνταν πέντε οχήματα. Τα δε graphics settings που είχα ήταν ανάλυσης 800x600 με 32bit βάθος χρώματος, high detail γεωμετρία καθώς και high detail textures, αλλά ακόμα και όταν αύξησα την ανάλυση σε 1.024x768 δεν μου παρουσίασε το παραμικρό κόλλημα. Καλά, τα παραλέω λιγάκι, αλλά τα σπασιματάκια ήταν τόσο μικρά, σχεδόν ανεπαίσθητα, και μόνο κάποιος ψείρας σαν εμένα θα ενοχλούνταν από κάτι τέτοιο. Η δε κάρτα γραφικών που χρησιμοποιώ μη φανταστείτε ότι είναι κανένας γραφικός κολοσσός του στυλ TNT 2 Ultra, GeForce 256, Voodoo 3 3500 και τα συναφή. Οχι, μια "απλή" Viper 550 είναι με 16MB RAM, η καψερή. Το σημείο όμως που με "χάλασε" αρκετά ήταν η παντελής έλλειψη λεπτομερειών στις μηχανές καθώς και στους αναβάτες. Οι μηχανές, για να καταλάβετε, αν δεν έχετε βγάλει ήδη συμπέρασμα από τις φωτογραφίες, δεν έχουν επιφάνεια. Τι εννοώ; Πολύ απλά, κάθε μηχανή είναι ένα καλό γραμμικό σχέδιο και ο μόνος τρόπος για να τις ξεχωρίσετε είναι από το διαφορετικό χρώμα με το οποίο είναι σχεδιασμένες οι γραμμές. Επιπροσθέτως, οι οδηγοί των μηχανών, αν και εφοδιασμένοι με αρκετές κινήσεις, όπως το "ψάρωμα" κατά τη διάρκεια του boost, η κάμψη του σώματος στις στροφές και το ανασήκωμα του σώματος στα άλματα, πάσχουν όπως και οι μηχανές στη λεπτομέρεια. Ολοι οι αναβάτες είναι σχεδιασμένοι ολόιδιοι και ο μόνος τρόπος να τους ξεχωρίσεις είναι από το διαφορετικό χρώμα τους.

Στον τομέα του ήχου το Millennium Racer δεν ικανοποιεί. Τα μουσικά θέματα που το πλαισιώνουν, αν και αρκετά σπιντάτα, είναι σχετικά μικρά σε διάρκεια και λίγα, με αποτέλεσμα τη συνεχή επανάληψη των ίδιων κομματιών.

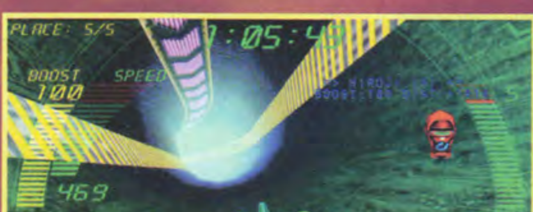
Επιπροσθέτως, τα samples των φωνών των αναβατών είναι απελπιστικά λίγα στον αριθμό, τρία με τέσσερα, αν δεν απατώμαι, και όχι για τον καθένα αλλά για όλους! Οπότε φανταστείτε να τρέχετε σε έναν αγώνα πέντε γύρων, να προσπερνάτε τους άλλους οδηγούς και να ακούτε συνέχεια τα "bye, bye-see ya" (το τρίτο μού διαφεύγει). Ετοιμοι για αυτοκτονία... Το μόνο αστείο είναι το σχόλιο που κάνει ο οδηγός, ο οποίος είναι μάλλον ψευδός, όταν τρακάρεις (γράφω μάλλον γιατί μπορεί να έφταιγε η ηχογράφηση). Ετσι, το "Ουης" ακούγεται κάπως σαν "Ουηθ"!



**Πρωτότυπο το μενού επιλογών δεν βρίσκετε;**



**Αγκομαχώντας να κρατηθώ στην τρίτη θέση!**



**Πωπώ, έχει φως στο τούνελ. Λέτε να δούμε και τη Νικολούλη;**

### ΓΕΝΙΚΑ:

All in all, το Millennium Racer είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα αξίζει να του ρίξετε μια ματιά. Ωστόσο απέχει πολύ από την επιτυχία, μια και υπάρχουν σημαντικές ελλείψεις σε ζωτικά σημεία για την κατηγορία στην οποία ανήκει.

PC

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 89 |
| ΗΧΟΣ | 80 |
| GAMEPLAY | 88 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 72 |

**82**



**Μην το αφήσετε να σας προσπεράσει. Μπορεί να μην είναι τέλειο, σίγουρα όμως αξίζει της προσοχής σας.**

# RISING SUN

***Οταν ένα παιχνίδι, παρά το ότι είναι καλό, δεν έχει την ανάλογη ανταπόκριση από τους καταναλωτές (δηλαδή από τις τσέπες τους), αυτόματα κατατάσσεται στα παιχνίδια β' και γ' κατηγορίας. Σε ποια κατηγορία όμως εντάσσεται ένα παιχνίδι που είναι μέτριο (προς τα κάτω), τα ξένα (κυρίως αμερικανικά) περιοδικά το θεωρούν καλό και οι πωλήσεις του δείχνουν πως ο κόσμος το έχει "γραμμένο";***

*του Στέφανου "MAN5ON" Μανούκα*
*Stefoos6@hotmail.com*

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
| --- |
| TALONSOFT |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Pentium 90, 24MB RAM, κάρτα γραφικών 2MB, στον σκληρό 545MB για πλήρη εγκατάσταση και 60MB για το swap file των Windows, 8-bit κάρτα ήχου, Microsoft DirectX 6,1 (μέσα στο CD), 8x CD-ROM, Windows 98 |

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

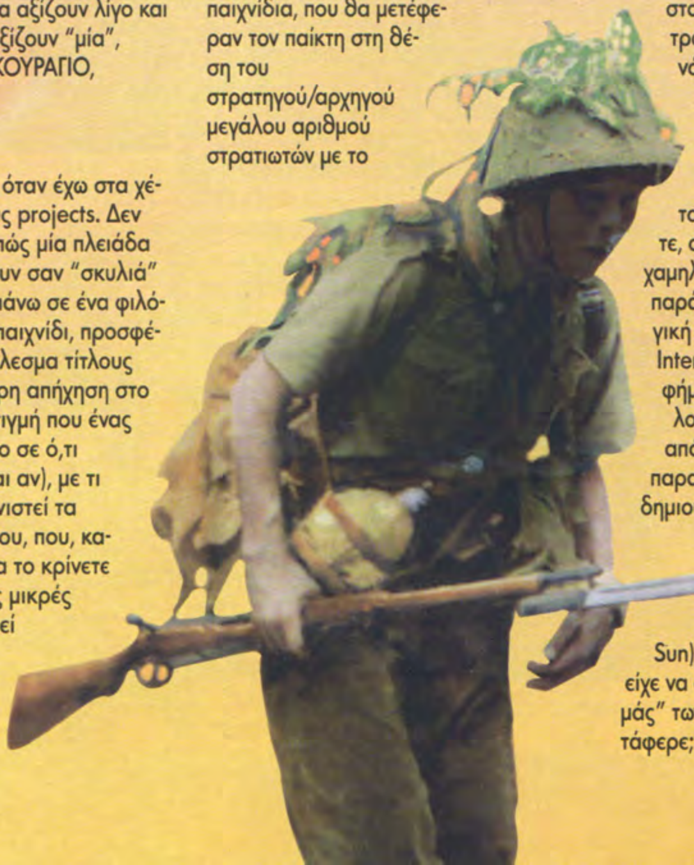
Προτού ξεκινήσουμε την εκ βαθέων ανάλυση/εγχείριση του παρόντος τίτλου, να σας ενημερώσουμε, με βαθύτατη θλίψη, πως η στήλη "Με δυο λόγια" παράτησε το πόστο της, γιατί βρήκε δουλειά σε... καμπαρέ! Τι να κάνουμε εμείς οι ταπεινοί αρθρογράφοι; Πρέπει να έχουμε για αρκετές μέρες στους δίσκους μας παιχνίδια που μπορεί άλλες φορές να αξίζουν λίγο και άλλες φορές να μην αξίζουν "μία", όπως λέει η νεολαία. ΚΟΥΡΑΓΙΟ, ΑΔΕΡΦΙΑ!

## ΕΙΛΙΚΡΙΝΑ....

...προβληματίζομαι όταν έχω στα χέρια μου τέτοιου είδους projects. Δεν μπορώ να φανταστώ πώς μία πλειάδα ατόμων, που δουλεύουν σαν "σκυλιά" (για το μεροκάματο) πάνω σε ένα φιλόδοξο (πάνω απ' όλα) παιχνίδι, προσφέρουν ως τελικό αποτέλεσμα τίτλους που δεν έχουν ιδιαίτερη απήχηση στο ευρύ κοινό. Από τη στιγμή που ένας τίτλος προσφέρει μόνο σε ό,τι αφορά το σενάριο (και αν), με τι προσόντα θα ανταγωνιστεί τα "μεγαθήρια" του χώρου, που, καλώς ή κακώς (εσείς θα το κρίνετε αυτό), επισκιάζουν τις μικρές προσπάθειες; Με λυπεί και μόνο η σκέψη της απογοήτευσης κάποιας μεγάλης (σε αριθμό) ομάδας φιλόδοξων προγραμματιστών... ΣΤΟ ΚΑΡΦΙ, λοιπόν....

## ΠΡΟ-ΙΣΤΟΡΙΑ!

Η TalonSoft (κατασκευάστρια εταιρία) το 1998 προσέλαβε σημαντικό αριθμό από "βαριά" ονόματα προγραμματιστών και όχι μόνο, που ειδικεύονταν στα war games. Η σύσταση αυτής της ομάδας είχε ως σκοπό τη δημιουργία μιας ξεχωριστής σειράς από παιχνίδια, που θα μετέφεραν τον παίκτη στη θέση του στρατηγού/αρχηγού μεγάλου αριθμού στρατιωτών με το όνομα "East Front". Το παιχνίδι όμως, τελικά, δεν ήταν ανάλογο των προσδοκιών της εταιρίας και των δημιουργών του. Εκτός του ότι άργησε υπερβολικά να κυκλοφορήσει, περιείχε ένα ανεπαρκέστατο manual και μία "επαρκή" ποσότητα bugs. Και μόνο αυτά τα δύο στοιχεία κατέστησαν το παιχνίδι τρομερά δύσκολο και στην κατανόησή του (χειρισμός, αποστολές και όλα, γενικότερα, τα στοιχεία που όλοι μας πληροφορούμαστε από τα manuals) αλλά και στη μετέπειτα εξέλιξή του. Οπως μπορείτε να καταλάβετε, οι πωλήσεις του ήταν τραγικά χαμηλές. Ωστόσο η TalonSoft δεν τα παράτησε και με μία έξυπνη στρατηγική κατάφερε να προσελκύσει τον Internet-ικό κόσμο. Με πολλή διαφήμιση, λοιπόν, αρκετά fora δικαιολογιών-υποσχέσεων και ύστερα από μεγάλη "βαβούρα", η εταιρία παρουσίασε με περηφάνια (!) το νέο δημιούργημά της (και όχι αριστούργημα). Το Rising Sun (φυσικά, δεν έχει καμία σχέση με το Tiberian Sun) ήταν γεγονός και ως σκοπό του είχε να διορθώσει το όνομα της "μαμάς" των war games, TalonSoft. Τα κατάφερε; Ας δούμε μαζί τα...






Προσοχή: Απαγορεύονται οι φωτογραφικές μηχανές...




Θαυμάστε την εκπληκτικά λεπτομερή απόδοση των σκηνών και των σπιτιών...

## SCENARIOS...

Το παιχνίδι, όπως και οι περισσότεροι τίτλοι του είδους, δεν έχει ένα συμπαγές σεναριακό υπόβαθρο. Το σενάριό του ξετυλίγεται μέσα από τις μικρές (ή μεγάλες) αποστολές που επιλέγετε να παίξετε. Θα προτιμούσα όμως μια ιστορία που να δίνεται σιγά σιγά στον παίκτη, παρά αυτά τα πολυάριθμα, ανεξάρτητα μεταξύ τους σενάρια, που μπορεί να τον κουράσουν. Επειδή, λοιπόν, όπως καταλαβαίνετε, δεν μπορούμε να σας περιγράψουμε τα σενάρια όλων των αποστολών, θα αρκεστούμε στην παρουσίαση ενός από αυτά, το οποίο θα σας δώσει μία γεύση του μοτίβου που επικρατεί στο παιχνίδι.

Μία από τις αποστολές που πρέπει να φέρετε εις πέρας εξελίσσεται στην Papua της Νέας Γουινέας (New Guinea). Ανήκετε στη "φυλή" της τότε Συμμαχίας. Ο στρατηγός Erdos έχει καταφέρει να "χαρίσει" αρκετά πλήγματα στους Ιάπωνες αντιπάλους στο χωριό "Bevardsville". Ομως, οι Ιάπωνες κατάφεραν και δεν έχασαν πολλά από τα βαριά τανκ τους, με αποτέλεσμα το ίδιο βράδυ να επιτεθούν στο "συμμαχικό" πια Bevardsville. Οι δυνάμεις, που μόλις είχαν καταλάβει το χωριό, περίμεναν τις πρώτες ακτίνες του ηλίου για να ψάξουν για τυχόν επιζώντες (Γιαπωνέζους ή μη). Ομως, ο Colonel Massuccimoto της 44ης διμοιρίας του γιαπωνέζικου πυροβολικού είχε άλλα σχέδια. Με ζεστές τις μηχανές των τανκ και έχοντας περικυκλώσει το χωριό, επιτίθεται από παντού με προφανέστατο αποτέλεσμα την ολική καταστροφή των συμμαχικών δυνάμεων, που στην κυριολεξία πιάστηκαν στον ύπνο. Τα Head Quarters (HQ) δίνουν σε σένα, λοιπόν, την αποστολή της ανάκτησης του χωριού Bevardsville. Η αποστολή ξεκινά με μία όχι και τόσο καλή είδηση, που φτάνει απ' το μέτωπο του πολέμου. Στο χωριό καταφθάνουν ουκ ολίγες (σε αριθμό και δύναμη) ενισχύσεις των Ιαπώνων. Από ό,τι μπορείτε να φανταστείτε, η αποστολή κάθε άλλο παρά εύκολη θα είναι, γιατί έχετε να αντιμετωπίσετε και την ήδη υπάρχουσα δύναμη που φυλάει το χωριό, ενώ εάν δεν είστε αρκετά γρήγορος και σωστός στα στρατηγικά σημεία του πολέμου, θα έχετε να αντιμετωπίσετε και τις ενισχύσεις που φτάνουν με γοργούς ρυθμούς.

Δεν μπορεί να υποστηρίξει κάποιος πως το σενάριο δεν είναι μια καλά δοκιμασμένη αποστολή, την έχουμε συναντήσει όμως σε ουκ ολίγα παιχνίδια. Τώρα, θα μου πείτε και με το δίκιο σας: "Καλά, ρε φίλε, το παιχνίδι έχει τόσες αποστολές με διαφορετικά σενάρια και ξεχωριστή πλοκή το καθένα... Ποιον πειράζει μία αποστολή που έχει δοκιμαστεί με επιτυχία από άλλους τίτλους;". Σύμφωνοι! Ομως πρέπει να αναλογιστούμε πως κάθε παιχνίδι έχει το δικό του χαρακτήρα και του "κολλάει" μία ξεχωριστή πλοκή. Και για να μην παρεξηγηθώ, ο turn-based τρόπος που παρουσιάζει τη συγκεκριμένη αποστολή το Rising Sun δεν μου "κόλλαγε". Δεν μου ταίριαζε. Η συγκεκριμένη αποστολή απαιτεί ταχύτητα, γρήγορες και έξυπνες κινήσεις, που εάν δεν υπάρχουν, η ήττα θεωρείται κάτι το δεδομένο. Αποψή μου είναι πως αυτή καθ' εαυτή η αποστολή ταιριάζει περισσότερο σε ένα RTS (Real Time Strategy).

Οπως θα καταλάβατε, το παιχνίδι βάζει τον παίκτη στον πόλεμο των Αγγλων (Συμμαχίας) και των Ιαπώνων. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να επιλέξετε την πλευρά που θα οδηγήσετε στη νίκη (ή την ήττα, εάν δεν είστε αρκετά ικανός). Προσωπικά ασχολήθηκα με τους Αγγλους για τον απλό λόγο ότι ποτέ μου δεν συμπάθησα τους φίλτατους "σχιστομάτηδες" με τις εκνευριστικές Battle-Cry κραυγές (BANZAI!!!).

Το παιχνίδι θα σας μεταφέρει σε αρκετές γνωστές τοποθεσίες (για τους γνώστες, φυσικά), όπως η New Guinea. Για τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται οι τοποθεσίες θα μιλήσουμε εκτενέστερα (με τις ανάλογες τιμές) στην αναφορά μας στα γραφικά.

Κλείνοντας, εάν αναλογιστούμε πως το σενάριο είναι απόσπασμα από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όταν, μετά την ιαπωνο-γερμανική συμμαχία εναντίον της Ευρώπης και της Αμερικής, οι Ιάπωνες γνώρισαν τη συντριβή, μιλάμε για ένα παιχνίδι του οποίου το τέλος θεωρείται -και είναι- γνωστό. ΚΑΚΟ!!!

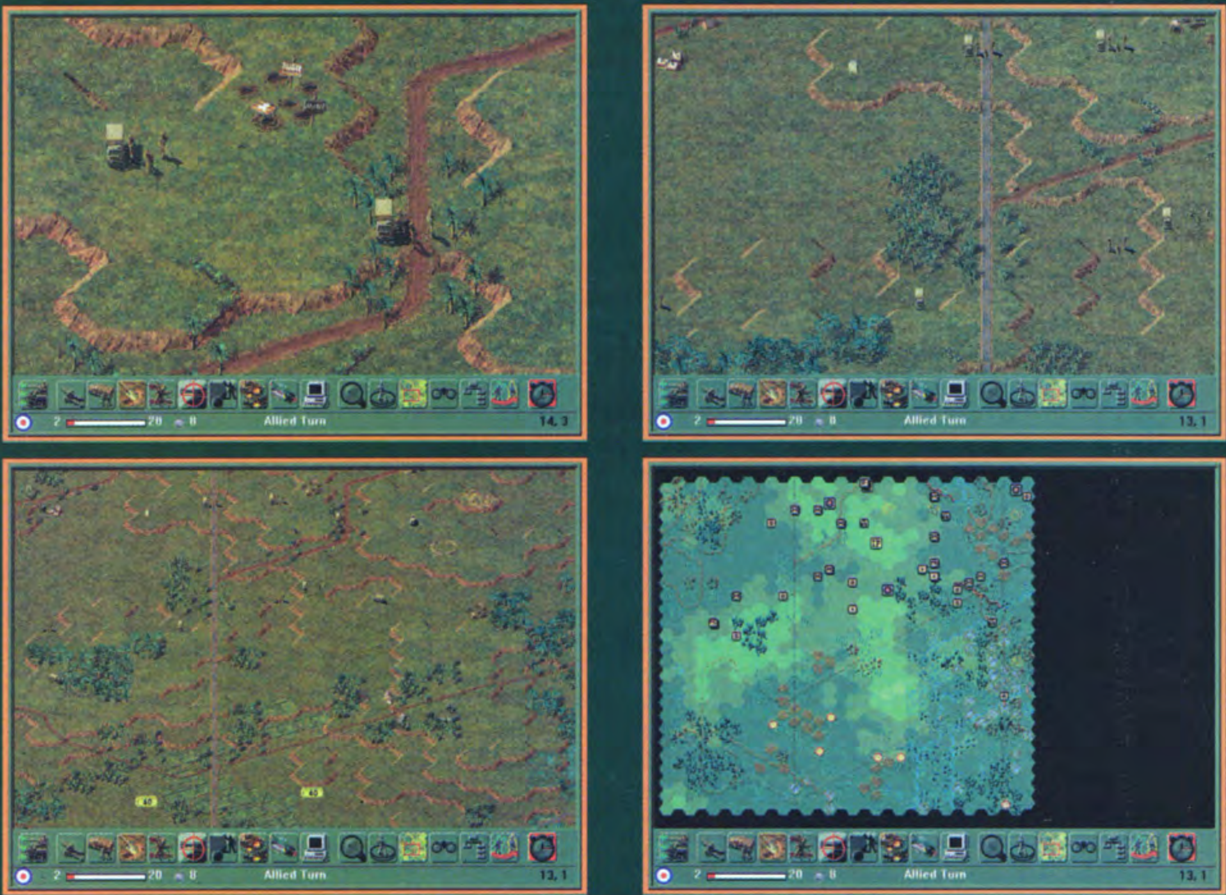
## "ΓΡΑΦΙΚΗ ΑΠΟΛΑΥΣΗ"

Ο τίτλος της παραγράφου είναι εντελώς αντίθετος από την κατάσταση που



Θαυμάσιες επιλεγμένες μονάδες, έτοιμες για όλα!

**ΤΑ ZOOM ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ RISING SUN**



θα αντικρίσετε στο παιχνίδι. Είναι αλήθεια ότι όταν πήρα το Rising Sun από τα γραφεία του περιοδικού, κανείς δεν είχε ακούσει τίποτα για αυτό. Ωστόσο ήμουν επιφυλακτικός από την πρώτη στιγμή. Οι φοβίες μου έγιναν πραγματικότητα κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης, όταν είδα να κάνει install αρχεία με κατάληξη .bmp (αρχεία εικόνας) και .wav (αρχεία ήχου). Λίγα (για να μην πω ελάχιστα) είναι τα παιχνίδια που βάζουν φωτογραφίες στο δίσκο μας και τις χρησιμοποιούν για την απεικόνιση του γραφικού περιβάλλοντος. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Το βίντεο της εισαγωγής του Rising Sun καταλάμβανε το 1/10 της οθόνης μου και η ποιότητά του ήταν από μέτρια έως κακή. Πολλά pixels έκαναν την εμφάνισή τους, ενώ η κίνησή του ήταν σπαστή και με πολλά εκνευριστικά "κολλήματα", με αποτέλεσμα το ελάχιστο ενδιαφέρον που είχα να εξανεμιστεί και να πατήσω το πλήκτρο Esc για να περάσω γρήγορα στο κυρίως παιχνίδι. Έπειτα από ένα πολύπλοκο εισαγωγικό menu και πολλά clicks έφτασα (επιτέλους) στο χάρτη που είχα επιλέξει για να πολεμήσω. Τι να πρωτοαναφέρω; Τα μουντά και ξεθωριασμένα χρώματα που επικρατούσαν σε όλη την οθόνη ή μήπως τις εκνευριστικά μικρές μονάδες;

Το όλο παιχνίδι εξελίσσεται στο χάρτη (όπως και σε όλα τα παιχνίδι στρατηγικής), ο οποίος αποτελείται από 256 χρώματα, μεταξύ των οποίων επικρατούν το θολό πράσινο, το κίτρινο και η ώχρα. Η οπτική γωνία της κάμερας είναι στις 75 μοίρες και προσπαθεί να δώσει ένα ψευτο-3D με τις "τριών διαστάσεων μονάδες" που βρίσκονται πάνω στο χάρτη. Το "τριών διαστάσεων μονάδες" που ανέφερα δεν είναι τίποτα άλλο από φωτογραφίες των μονάδων από τρεις (εάν δεν κάνω λάθος) οπτικές γωνίες (να, λοιπόν, οι .bmp φωτογραφίες που έβαζε στο δίσκο). Ο χάρτης, πέρα από τις μονάδες, περιέχει και τα αντικείμενα που η "μαμά" φύση έχει τοποθετήσει χωρίς να ρωτήσει κανέναν. Για παράδειγμα, μπορείτε να δείτε πολλά δέντρα και πέτρες, που δίνουν μια πιο ζωντανή ατμόσφαιρα. Ωστόσο μοιάζουν ψεύτικα, και θα σας εξηγήσω το γιατί. Ήθελα να κάνω το εξής φυσιολογικό: Να επιλέξω μία μονάδα στρατιωτών και να τους διατάξω να πάνε σε ένα τυχαίο σημείο (για την επιλογή της μονάδας θα τα πούμε πιο κάτω). Έτυχε όμως ανάμεσα στη μονάδα και στο σημείο όπου ήθελα να τη στείλω να υπάρχουν λίγα δέντρα (5 τον αριθμό). Περιμένοντας, λοιπόν, να δω τους στρατιώτες μου να



Όταν μιλάμε για μπέρδεμα, δεν σας κοροϊδεύουμε. Δείτε και θα καταλάβετε...

### ΤΑ (ΠΟΛΛΑ) SHORTCUT KEYS (HOTKEYS):

**Να τονιστεί πως τα Shortcut Keys μπορούν να τροποποιηθούν από το χρήστη με το απλό πάτημα του πλήκτρου "M".**

| | |
|---|---|
| F1 | Γενική βοήθεια για τα menus. |
| F2 | Το "Unit Handbook", που καθορίζει τις δυνατότητες της μονάδας σας ανάλογα με το εάν είναι μέρα ή νύχτα. |
| F4 | Εμφανίζει τα αναλυτικά στατιστικά της επιλεγμένης από εσάς μονάδας. |
| F5 | Εμφάνιση του Damage που προκαλούν τα όπλα σας. |
| Ctrl | Περνά από Move Mode σε Fire (Attack) Mode για την επιλεγμένη μονάδα. |
| Shift | Εμφάνιση των αντίπαλων μονάδων. |
| Ctrl | +Alt+Shift+Αριστερό Click (ταυτόχρονα): Επιτίθεται η μονάδα σας στην αντίπαλη μέσα στο Hex. |
| 1 | 3D Normal View. |
| 2 | 3D Zoom-Out View. |
| 3 | Extreme 3D Zoom-Out View. |
| 4 | 2D Normal View. |
| 5 | 2D Zoom-Out View. |

πηγαίνουν γύρω γύρω από τα δέντρα, αντίκρισα το εξής απαράδεκτο για παιχνίδι του 2000: Η μονάδα "πέρασε" ακριβώς πάνω από τα δέντρα, λες και δεν υπήρχαν... Είναι πράγματα αυτά για ένα παιχνίδι με τις φιλοδοξίες του Rising Sun; [σ.σ.: Η εταιρία δεν έχει αναφέρει τίποτα για αναβάθμιση (update) του παιχνιδιού σε κάποια άλλη έκδοση που δεν θα έχει αυτό το σοβαρό bug... Αλλά τώρα που σκέφτομαι, τι update να κάνει όταν όλο το παιχνίδι είναι τόόόόσο καλό ;)].

Οι μονάδες του Rising Sun δεν είναι λεπτομερείς, αλλά τρομερά πρόχειρα φτιαγμένες, με συνέπεια το οπτικό αποτέλεσμα να είναι κάτω του μετρίου. Οσο για την κίνησή τους, είναι σπαστή, ψεύτικη και πάνω από όλα απωθητική. Φυσικά, όπως σε όλα τα turn-based παιχνίδια υπάρχει και η επιλογή της εμφάνισης των εξαγώνων. Για όσους δεν γνωρίζουν, πρόκειται για τα χωρισμένα περιθώρια που προβάλλουν τις περιοχές όπου μπορεί να κινηθεί η επιλεγμένη μονάδα. Οσοι έχουν ασχοληθεί έστω και λίγο με το φοβερό Heroes Of Might And Magic θα ξέρουν για τι πράγμα μιλάω. Ομως αρκετά για τα -κατά τα άλλα- φοβερά γραφικά. Ας περάσουμε στον...

## ΗΧΟ

Ο ήχος του Rising Sun δεν βρίσκεται στην τραγική κατάσταση των γραφικών. Τα ηχητικά samples παραδόξως είναι πολλά και ποιοτικά (όχι όλα φυσικά). Οταν επιλέγετε μία μονάδα, δεν ακούγεται τίποτα (σοβαρή απώλεια), αλλά όταν δίνετε κάποια διαταγή (κίνηση, επίθεση κ.λπ.) ακούγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος. Φυσικά, ο ήχος παραμένει ο ίδιος, είτε περνάει πάνω από ξερό χώμα είτε πάνω από γρασίδι ή βάλτους (προχειρότητα ή παράλειψη;).

Η μουσική δεν κάνει την εμφάνισή της σε κανένα σημείο της δράσης. Απλώς, όταν τοποθετείτε τις μονάδες σας στην αρχή της μάχης, ακούγεται μια "στρατηγική" μουσική, σοβαρή, μετρημένη και απότομη. Επιτέλους, όμως, φτάσαμε στον...

## ΧΕΙΡΙΣΜΟ

Ο χειρισμός γίνεται με τη χρήση του ποντικιού και η κίνησή σας μέσα στο χάρτη με το γνωστό "σπρώξιμο" της οθόνης. Επιλέγοντας μία μονάδα εμφανίζεται το Hex, που σας δείχνει μέχρι πού μπορεί να κινηθεί η μονάδα σας. Δεν έχετε παρά να δώσετε ένα νέο click στην ποθητή θέση και αυτό ήταν (το Hex εμφανίζεται μόνο όταν το έχετε επιλέξει από το menu των options). Μια και ο λόγος για τα options, να σας πληροφορήσω πως μπορεί να χαθείτε μέσα στην πληθώρα των πλήκτρων, τα οποία θεωρώ άσκοπα καθώς δεν μπορούν να εξυπηρετήσουν τον παίκτη. Το μόνο που μπορούν να κάνουν είναι να τον ζαλίσουν και να τον μπερδέψουν με την πολυπλοκότητά τους. Το γεγονός αυτό, δηλαδή το ότι δεν είναι user friendly, καθιστά το παιχνίδι απωθητικό. Εάν είστε fans των μπερδεμένων menus, τότε ίσως σας κάνει κάποια εντύπωση ΜΟΝΟ σε αυτό τον τομέα. Μιλάμε για ΤΟ μπέρδεμα!!!




Ο "καραβανάς" που υποδύεστε.



Ο ορισμός των 3D graphics κατά Talonsoft (προσέξτε το κτίριο που κυριολεκτικά... πατούν οι στρατιώτες στο κάτω μέρος της οθόνης).

## ΝΕΚΡΟΨΙΑ

Ολοκληρώνοντας το "χειρουργείο" του παιχνιδιού, συμπεραίνουμε πως τα ελαττώματα που διαθέτει το κατατάσσουν στην κατηγορία των Τ.Α.Κ.Α.Π. (Τραγικά Αδιάφορων Και Ανιαρών Παιχνιδιών). Δεν θέλω να φανώ υπερβολικός ή άνθρωπος που δεν εκτιμά τη δουλειά κάποιων. Απλώς, όταν βλέπω Τ.Α.Κ.Α.Π. τους δίνω να καταλάβουν τι θα πει αυστηρή κριτική. Και ας λένε τα αμερικανικά περιοδικά πως το παιχνίδι αξίζει 8,5 (με άριστα το 10). Αυτοί περιμένουν εναγωνίως την επόμενη συνέχεια του Deer Hunter. Εκεί μιλάμε για μεγάλο Τ.Α.Κ.Α.Π. (Παράκληση στον αγαπητό αρχισυντάκτη: Απαιτώ οσέλιδο χειρουργείο για τον προαναφερόμενο τίτλο.) Αυτά...

PC

### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 39 |
| ΗΧΟΣ | 65 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 45 |
| ΕΘΙΣΜΟΣ | 01 |

**39**



**ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ (για τους Αμερικανούς φυσικά!). Εμείς, αν βαθμολογούσαμε το Uninstall, θα δίναμε 100, γιατί είναι η μόνη χρήσιμη λειτουργία του.**

# FORMULA ONE 99

***Formula 1. Ενα γεγονός που συγκινεί 1 δισεκατομμύριο θεατές σε όλο τον κόσμο και λαμβάνει μέρος σε πίστες διασκορπισμένες ανά την υφήλιο. Κατά καιρούς πολλές εταιρίες παιχνιδιών θέλησαν να μεταφέρουν μέρος της μαγείας της Formula 1 στον υπολογιστή μας. Ορισμένες το πέτυχαν, ενώ άλλες όχι. Μία ανάλογη προσπάθεια επιχειρεί η Psygnosis με το Formula One 99. Τα καταφέρνει όμως;***

*του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού*
*Spirov@mailcity.com*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | **ΑΝΩΤΕΡΟ** | ΑΝΩΤΑΤΟ

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
PSYGNOSIS

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM, κάρτα γραφικών 4MB Direct 3D συμβατή, 40MB στο σκληρό δίσκο, λειτουργικό σύστημα Windows 95/98

Το χρονόμετρο μετρά αντίστροφα. Τα χέρια μου σφίγγουν το τιμόνι. Το φανάρι ανάβει πράσινο και οι ήχοι από τους κινητήρες κάνουν όλα τα άλλα να φαίνονται τόσο ταπεινά. Ο αγώνας ξεκινά και η συγκέντρωσή μου είναι απόλυτη. Επειτα από αρκετούς γύρους μού κάνουν νόημα και μπαίνω στα pits. Πώς; Σπίτι μου είμαι και παίζω; Τι γίνεται, βρε παιδιά;

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ...

...το παιχνίδι, η εισαγωγή θα τραβήξει την προσοχή σας, αφού είναι ιδιαίτερα προσεγμένη και σας βάζει στο πνεύμα των παιχνιδιών της F1 με τον καλύτερο τρόπο. Αξίζει να τη δείτε. Αν, τώρα, τη βαρεθείτε, πατώντας το πλήκτρο Esc μπορείτε να την παρακάμψετε και να περάσετε στο μενού των αρχικών επιλογών το παιχνιδιού. Από εδώ έχετε πρόσβαση στις βασικές επιλογές, που δεν είναι άλλες από τις: Quick Race, Grand Prix, Multiplayer και Load Game. Ας τις δούμε, όμως, αναλυτικά.

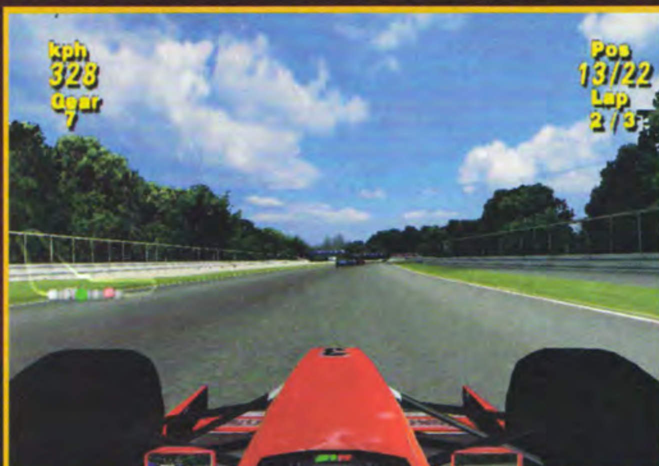
### Quick Race

Η συγκεκριμένη επιλογή σάς επιτρέπει να λάβετε μέρος σε αγώνα κατευθείαν. Ξεκινάτε κάνοντας έναν γύρο, προκειμένου να δείτε από ποια θέση θα ξεκινήσετε, και στη συνέχεια συμμετέχετε σε έναν αγώνα διάρκειας τριών γύρων. Το θετικό είναι ότι ούτε pit stops υπάρχουν, ούτε η ανάγκη να ανεφοδιαστείτε με καύσιμα, το δε μονοθέσιό σας δεν κινδυνεύει από την παραμικρή ζημιά. Το αρνητικό, από την άλλη μεριά, είναι ότι δεν είναι διαθέσιμες εδώ όλες οι επιλογές. Συγκεκριμένα, πρώτα διαλέγετε πίστα και ομάδα (αν θέλετε, μπορείτε να επιλέξετε τον δεύτερο οδηγό της ομάδας). Ακολουθούν δύο σημεία στα οποία πρέπει να προσέχετε διαρκώς πριν από κάθε αγώνα [αν και στο Quick Race δεν παίζουν τόσο σημαντικό ρόλο, ευτυχώς. Πρόκειται για τα Race Setup και Car Setup μενού. Για ποιο λόγο είναι σημαντικά; Διαβάστε τη συνέχεια και θα καταλάβετε...

Από το Race Setup μενού ρυθμίζετε τον καιρό και την ποιότητα των αντιπάλων σας. Υπάρχουν κι άλλες επιλογές, όπως το αν θα έχετε βοήθεια στο φρενάρισμα, το αν θα φθείρονται τα ελαστικά ή το αν θα έχετε βοήθεια στα pit stops. Βέβαια, όλες αυτές οι επιλογές είναι διαθέσιμες στο Grand Prix. Ο ρόλος του Quick Race είναι καθαρά ψυχαγωγικός, με φανερή τη σχεδόν ολο-




**Οι φαντασμαγορικές εξέδρες της Μαλαισίας. Αρκετά λεπτομερείς.**




**Αυτή τη φωτογραφία δεν θυμόμουν γιατί την τράβηξα... ώσπου είδα το κοντέρ :)...**

κληρωτική έλλειψη του ρεαλισμού. Σκοπός σας είναι να τρέξετε, να χαρείτε τις συγκινήσεις πίσω από ένα μονοθέσιο, χωρίς να έχετε την αγωνία για την κατάσταση του αυτοκινήτου σας μετά τις πρώτες "επαφές" με τους τοίχους κάθε πίστας. Δεν χρειάζεται καν να ασχοληθείτε με το Car Setup, καθώς εδώ οι επιλογές είναι προεπιλεγμένες και οι καλύτερες δυνατές. Το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς είναι να επιλέξετε τον οδηγό της αρεσκείας σας (θα διαπιστώσετε μία προτίμηση σε συγκεκριμένη ομάδα και οδηγό από τον γράφοντα) και να ξεχυθείτε στα circuits για να δείτε την καρό σημαία και να κάνετε τους άλλους να φάνε τη σκόνη σας. Στο Quick Race υπάρχει και η επιλογή Options, μέσω της οποίας ρυθμίζετε τον ήχο και την ποιότητα των γραφικών που θα απεικονίζονται στο παιχνίδι. Επίσης, υπάρχουν επιλογές για την αλλαγή των χρησιμοποιούμενων controllers και των high scores, όπου φαίνονται οι καλύτεροι χρόνοι που έχετε κάνει, το όνομά σας και ο οδηγός που επιλέξατε. Τέλος, υπάρχει η επιλογή Race, την οποία θα χρησιμοποιήσετε προκειμένου να λάβετε μέρος στον αγώνα.

### Grand Prix

Η ουσία του τίτλου. Εδώ έχετε δύο επιλογές: Single Race και Championship. Το Single Race είναι αντίστοιχο του Quick Race, μόνο που πλέον, όταν ξεκινάτε τον αγώνα, παίρνετε μέρος σε όλη τη διαδικασία του, δηλαδή Practice, Qualify και έπειτα Race. Επιλέγετε, λοιπόν, πίστα -όπως και προηγουμένως- και λαμβάνετε μέρος στον αγώνα. Η δεύτερη και πιο ουσιαστική επιλογή είναι η Championship. Εδώ οι υποεπιλογές είναι παρόμοιες με αυτές του Quick Race μενού, με τη μόνη διαφορά να εμφανίζεται αφότου πατήσετε Race. Εδώ δημιουργείται ένα άλλο μενού με τις επιλογές: Test Drive, Go Test, Track Preview, Car Setup, Quit και Options. Σκοπός των πρώτων τεσσάρων είναι να ρυθμίσετε το αυτοκίνητό σας όσο το δυνατόν καλύτερα (και να δοκιμάσετε τις ρυθμίσεις σας), η Quit είναι προφανής και η Options λειτουργεί όπως και στο Quick Race.

Από τη στιγμή που, ολοκληρώνοντας τα προηγούμενα, θα ξεκινήσετε τον αγώνα, ξεχάστε ό,τι ξέρατε για αγώνες αυτοκινήτων. Εδώ μιλάμε για Formula 1. Η συμπεριφορά των αυτοκινήτων είναι τελείως διαφορετική από αυτή των μονοθέσιων. Αρχικά θα σας ξενίσει και θα σας δυσκολέψει αρκετά. Μόλις όμως καταφέρετε να τα συνηθίσετε, η οδηγική απόλαυση θα εκτοξευθεί σε πρωτόγνωρα ύψη. Βέβαια, να είστε σίγουροι ότι αυτό θα αργήσει να γίνει, ιδιαίτερα για όσους από εσάς δεν γνωρίζετε τους πλήρεις κανονισμούς της Formula 1. Τούτο διότι, αν θέλετε να παίξετε με αρκετό βαθμό ρεαλισμού, θα πρέπει να ενεργοποιήσετε την επιλογή που σας δίνεται και αναφέρεται στους κανόνες. Οπότε για κάθε shortcut που θα κάνετε, θα είστε υποχρεωμένοι να μένετε 10 δευτερόλεπτα στα pits ως penalty. Αναφέρω μόνο αυτόν τον κανόνα, διότι είναι ο πιο εκνευριστικός που ισχύει στη Formula 1. Ετσι, και με βάση την επιλεγόμενη δυσκολία των αντίπαλων οδηγών, το παιχνίδι καταφέρνει να αντέχει αρκετά στο χρόνο, αφού δεν είναι τόσο εύκολο να κατακτήσετε το πρωτάθλημα.



**Θαυμάστε τον ουρανό και... εμένα για τη διαφορά που πήρα.**

Για να είμαι πιο ακριβής, αν παίξετε με όλους τους κανόνες και τα ρεαλιστικά στοιχεία που δίνει ως επιλογές ο τίτλος, τότε (στην αρχή τουλάχιστον) δύσκολα θα τερματίζετε γενικά, καθότι από τα πολλά τρακαρίσματα (ατζαμήδες μου εσείς...) θα αναγκάζεστε να εγκαταλείπετε. Είναι χαρακτηριστικό πως, αν βγείτε δυο-τρεις φορές έξω από την πίστα, η πρόσφυση του αυτοκινήτου στο δρόμο θα έχει διαφοροποιηθεί τόσο που δεν θα μπορείτε να οδηγήσετε. Πάντως, οι πίστες είναι όλες οι επίσημες. Συνεπώς η συμμετοχή σας σε κάθε πρωτάθλημα θα γίνεται ακριβώς όπως γίνεται στην πραγματικότητα, στις πίστες στις οποίες τρέχουν κάθε χρόνο και οι πραγματικοί πιλότοι της Formula 1. Λάβετε μέρος και θα το διαπιστώσετε και μόνοι σας...

Τι γίνεται, όμως, αν καταφέρετε να βγείτε πρώτοι ή βαρεθείτε να παίζετε σπίτι σας εναντίον computerized αντιπάλων;



**Καλά που χάλασε ο κινητήρας του, να πάρω κι εγώ καμιά θέση...**

Πετάτε το παιχνίδι ή το κρύβετε κάπου και δεν ασχολείστε πάλι μαζί του; Μην ανησυχείτε. Το παιχνίδι υποστηρίζει και...

### Multiplayer

Ο τίτλος υποστηρίζει LAN (IPX) μέχρι 8 παίκτες. Αν θέλετε να είστε περισσότεροι, μπορείτε να προσθέσετε μόνο computerized αντιπάλους. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι πάρα πολλές. Αφορούν στο πώς θα συμμετάσχετε σε μια κούρσα, στο ποια πίστα θα επιλέξετε και στον αριθμό των γύρων που θα διαρκέσει ο αγώνας. Επιπλέον, επιλέγετε να κινδυνεύετε να χαλάσουν τα μονοθέσια, να τρακάρετε, την ταχύτητα του δικτύου, καθώς και το αν θα υπάρχουν αντίπαλοι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή. Οταν ολοκληρώσετε τις ρυθμίσεις και μπουν όλοι οι επίδοξοι παίκτες στο δίκτυο, επιλέξτε Go και ξεκινήστε τον αγώνα...

Η τελευταία επιλογή είναι η προφανής Load Game. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε πως όλες οι επιλογές επιβεβαιώνονται με το πλήκτρο Α, που είναι το de-



**Δεν είναι κρίμα για τους υπόλοιπους να τρέχω μαζί τους;**



Βροχή, εγώ έξω από την πίστα και... τα προβλήματα στα γραφικά :(




Η καλύτερη γραφική απόδοση του παιχνιδιού.

fault πλήκτρο της επιτάχυνσης. Για τα κυριότερα πλήκτρα μπορείτε να δείτε το σχετικό πίνακα.

Τέλος, υπάρχουν μενού που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του αγώνα. Αυτά είναι τα...

**In-Game Menus**

Εμφανίζονται αν πατήσετε το πλήκτρο ESC κατά τη διάρκεια του αγώνα. Περιέχουν τις επιλογές: Continue, Retire from Race, Options και Quit. Από αυτές, η Options σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε τα in-game graphics, τον ήχο, την ύπαρξη ή την απουσία χάρτη και τη raceline. Η raceline είναι το κομμάτι της πίστας που δίνει τους καλύτερους χρόνους και δεν επιτρέπει τις εύκολες προσπεράσεις. Επιλέγεται από την πλειονότητα των οδηγών και συνεπώς φαίνεται μετά τους πρώτους γύρους (λόγω των ελαστικών που λειώνουν). Εδώ, λοιπόν, επιλέγετε αν θέλετε να φαίνεται αυτή η περιοχή. Το δεύτερο in-game μενού είναι το...

**Pitstop Menu**

Εμφανίζονται όλες οι επιλογές που έχουν σχέση με τις ρυθμίσεις του αυτοκινήτου. Αναρτήσεις, λάστιχα, βενζίνη και οτιδήποτε μπορεί να αλλαχθεί κατά τη διάρκεια ενός pit stop ενός πραγματικού αγώνα βρίσκεται εδώ. Σύμφωνα με τις αλλαγές που κάνετε, βέβαια, παραμένετε ανάλογο χρόνο στα pits. Αυτός ο χρόνος είναι ίδιος (σε γενικές γραμμές) με το χρόνο που χρειάζεται σε πραγματικές συνθήκες αγώνα.

Υπάρχουν και κάποια άλλα υπομενού που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του αγώνα, αλλά τα δύο προηγούμενα είναι τα πιο σημαντικά, κατά τη γνώμη μου - ας μείνει και κάτι να το ανακαλύψετε μόνοι σας. Πάντως, θα βρείτε το εγχειρίδιο χρήσης του παιχνιδιού πολύ χρήσιμο, τουλάχιστον όσοι γνωρίζετε αγγλικά, ισπανικά ή γαλλικά, καθότι στα ελληνικά δεν είναι γραμμένο. Περιγράφει αρκετά στοιχεία του παιχνιδιού και στρατηγικές για τα pit stops, τις οποίες θα βρείτε εξαιρετικά χρήσιμες τόσο όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι όσο και στη συνέχειά του.

Ας περάσουμε, όμως, στα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου, καθώς σήμερα για να μπορέσει ένα παιχνίδι να σταθεί επάξια στη δύσκολη αγορά των computer games πρέπει να συμπληρώνει πολλά στοιχεία.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Ξεκινάμε με το σημείο του τίτλου που εμφανίζει, κατά την ταπεινή γνώμη του γράφοντος πάντα, τα μεγαλύτερα μειονεκτήματα. Δεν μπορώ να παραβλέψω το γεγονός ότι η προσπάθεια που έχει γίνει από την Psygnosis είναι πολύ καλή. Ακόμα και την επίσημη άδεια από τη FIA έχει εξασφαλίσει και εμφανίζει όλες τις πίστες, τους οδηγούς και τα αυτοκίνητα. Ωστόσο, στα γραφικά μάς τα χαλάει εν μέρει.

Τα γραφικά στους περιβάλλοντες χώρους είναι πολύ καλά. Τόσο τα δέντρα όσο και οι εξέδρες είναι ικανοποιητικά. Δεν είναι εξαιρετικά, αλλά η αληθοφάνειά τους βρίσκεται σε υψηλό επίπεδο. Αυτό που αξίζει είναι η απόδοση του ουρανού - ίσως το κορυφαίο γραφικό εφέ του παιχνιδιού. Είτε είναι ξάστερος είτε συννεφιασμένος και βροχερός, ξεκουράζει τα μάτια του πονεμένου και ταλαιπωρημένου gamer (επαναλαμβάνω ότι η Formula 1 δεν είναι διόλου εύκολη). Φυσικά, ένα παιχνίδι δεν είναι μόνο... ο ουρανός του. Αυτό που θα τραβήξει την προσοχή σας είναι -τι άλλο;- το αυτοκίνητο. Εδώ εντοπίζεται το πρόβλημα. Τα γραφικά του αυτοκινήτου είναι απλώς ικανοποιητικά. Πέραν τούτου, θα παρατηρήσετε ότι κατά την κίνησή του μερικά κομμάτια του εξαφανίζονται από την οθόνη στιγμιαία και χωρίς λόγο. Βέβαια, αν το αυτοκίνητο είχε αποδοθεί ρεαλιστικά, τα λοιπά στοιχεία δεν θα είχαν τόση σημασία. Το μονοθέσιο, όμως, είναι... παιδικό. Η απόδοσή του είναι όμοια με αυτή που βλέπαμε σε Formula 1 άλλων εποχών. Η μόνη περίπτωση που τα γραφικά του είναι αξιοπρεπή είναι όταν βλέπετε το μονοθέσιο από τα πλάγια κατά τη διάρκεια κάποιου replay, όπου οι φωτοσκιάσεις είναι υπέροχες.

Γενικά, τα γραφικά του τίτλου δεν έχουν κορυφαία απόδοση. Είναι δε το σημείο που θα έπρεπε να έχει προσεχθεί περισσότερο από την Psygnosis, αν ήθελε να βγάλει ένα παιχνίδι ικανό να σταθεί απέναντι στον ανταγωνισμό. Αυτές τις ολίγες σκέψεις μού προξένησαν τα γραφικά του τίτλου και θεώρησα πως έπρεπε να τις αναφέρω. Παραθέτω ως χαρακτηριστικές δύο φωτογραφίες από πραγματικά στιγμιότυπα της Formula 1, για να δείτε το επίπεδο που πρέπει να πλησιάσουν τα παιχνίδια του είδους. Για να δούμε τώρα τι έχει να μας προσφέρει ο...

## ΗΧΟΣ

Ο ήχος είναι σίγουρα καλύτερος από τα γραφικά του παιχνιδιού, χωρίς όμως να προσφέρει κάτι το εξαιρετικό. Βέβαια, σε ένα racing game εκ των πραγμάτων ο ήχος δεν μπορεί να προσφέρει πολλά νέα στοιχεία. Πάντως, είναι αρκετά καλός και κινείται σε υψηλά επίπεδα - θα ευχαριστηθείτε να ακούτε τα "γατάκια" (για τους μη γνωρίζοντες τα της Formula 1, "γατάκια" λέγεται ο ήχος του κινητήρα του μονοθέσιου). Επίσης, ο ήχος σάς βοηθά να καταλάβετε την απόσταση στην οποία βρίσκεται το μονοθέσιο που σας ακολουθεί. Πρόκειται για αυθεντικό ήχο της Formula 1, μόνο που κινδυ-

**DEFAULT CONTROLS**

| Πλήκτρο | Λειτουργία |
|---|---|
| A | Επιτάχυνση |
| Z | Φρένο |
| Space bar | Οπισθεν |
| Left Shift | Οριο ταχύτητας (για να μην υπερβείτε το όριο στα pits) |
| Esc | Pause και μενού |
| Pg down | Κοντινή άποψη |
| Pg up | Πίσω από το αυτοκίνητο |
| S + X | Ανέβασμα/Κατέβασμα ταχύτητας |
| ↑ ↓ ← → | Ελεγχος κατεύθυνσης |

νεύει να γίνει κουραστικός ύστερα από λίγο χρονικό διάστημα για όσους δεν είναι εξοικειωμένοι με τους ήχους της, καθώς είναι μονότονος. Ωστόσο, δεν μπορούμε να κατηγορήσουμε την Psygnosis γι' αυτό, αφού οι ήχοι της Formula 1 είναι ομολογουμένως μονότονοι.

Εκτός από τους ήχους, ακούγεται και ένας σχολιαστής. Αξίζει να σημειωθεί πως είναι ο επίσημος σχολιαστής κάθε χώρας, ανάλογα με τη γλώσσα επιλογής. Σε ό,τι αφορά την αναμετάδοση, παρατηρούμε ένα θετικό κι ένα αρνητικό στοιχείο. Το θετικό είναι ότι τα σχόλια είναι αρκετά και προσφέρουν στην ατμόσφαιρα που αγώνα. Δυστυχώς, όμως, τα λεγόμενα του σχολιαστή είναι εκτός τόπου και χρόνου, καθώς υπάρχει ανακολουθία μεταξύ φάσεων και σχολίων. Εκτός αυτού, κατά την προσπέραση αναφέρει το όνομα του οδηγού που θα προσπεράσετε. Αυτό θα ήταν καλό στην περίπτωση που τους προσφωνούσε κανονικά και όχι όπως όταν τους παρουσίαζε στην αρχή του αγώνα. Για να δημιουργούσε καλύτερες εντυπώσεις ο σχολιαστής, θα έπρεπε να έχει εγγραφεί με δύο διαφορετικούς τόνους το όνομα κάθε οδηγού (π.χ. "Michaeeel Schumacheeer" κατά την εκκίνηση, ενώ "Michael Schumacher" κατά την προσπέραση). Ας δούμε, όμως, στη συνέχεια τι έχει να μας δώσει ο...

## ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ/ΕΘΙΣΜΟΣ

Το "βαρύ πυροβολικό" του τίτλου. Ο ρεαλισμός ίσως ήταν ο πρωταρχικός στόχος της Psygnosis όταν ξεκινούσε τη δημιουργία αυτού του παιχνιδιού. Υπάρχουν πάρα πολλές ρυθμίσεις που μετατρέπουν το παιχνίδι από απλή arcade δράση σε άκρως ρεαλιστική (όσον αφορά στη δική μου εμπειρία) απόδοση αγώνα της Formula 1 σε οθόνη υπολογιστή. Κάθε κίνηση που κάνετε επηρεάζει τη συνολική απόδοση του μονοθέσιου. Μάθετε να σκέφτεστε όπως αν βρισκόσαστε μέσα σε ένα από αυτά, αλλιώς δεν έχετε πιθανότητες καλής παρουσίας, αν επιλέξετε τη ρεαλιστική απόδοση του αγώνα. Μην ξεχνάτε πως το όχημα που οδηγείτε κοστίζει πολύ ακριβά και είναι πολύ ευαίσθητο. Ετσι, πρέπει να προσέχετε πώς του συμπεριφέρεστε, αν φυσικά θέλετε να δείτε την καρό σημαία να κυματίζει και για εσάς. Τουλάχιστον στην αρχή, αν έχετε στο μυαλό σας το πώς θα τερματίσετε και, όταν εξοικειωθείτε με το παιχνίδι, τους κανόνες και τη συμπεριφορά του αυτοκινήτου, θα είστε έτοιμοι για μεγάλα πράγματα. Πάντως, ένα σοβαρό μειονέκτημα που αφορά στο ρεαλισμό και θα έπρεπε να αναφερθεί είναι η συμπεριφορά των άλλων οδηγών. Ενώ εσείς, αν δεν προσέξετε πάρα πολύ πώς οδηγείτε, θα αντιμετωπίσετε σοβαρά προβλήματα με το μονοθέσιό σας, δεν ισχύει το ίδιο για τους οδηγούς που ελέγχει ο υπολογιστής. Εκείνοι οδηγούν λες και δεν συμβαίνει τίποτα. Ακόμα και αν είστε μπροστά τους και φρενάρετε πριν από μια στροφή, εκείνοι θα πέσουν πάνω σας, προκειμένου να σας περάσουν ή να σας πετάξουν από το δρόμο. Δίνουν την εντύπωση πως οδηγούν όλοι με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Παρακολουθώντας κάποιο replay ίσως παρατηρήσετε πως υπάρχουν φορές που το μονοθέσιο που οδηγείτε αποτελεί "παραφωνία" στον όλο αγώνα.

Προτού περάσω στον επίλογο, θα ήθελα να αναφέρω μερικά χρήσιμα tips που μπορεί να βοηθήσουν όσους ασχοληθούν με το παιχνίδι. Πρώτα απ' όλα, κανείς δεν σας δίνει πόντους αν δεν τερματίσετε, όσο θεαματικοί και αν ήσαστε μέχρι να εγκαταλείψετε. Συνεπώς, προσπαθείτε να διατηρείτε την ψυχραιμία σας κατά τη διάρκεια του αγώνα. Μη δοκιμάζετε να περνάτε τους αντιπάλους κατευθείαν. Μείνετε λίγο στην ουρά τους (ειδικά αν είστε σε καλή θέση), πιέστε τους και αφήστε τους να κάνουν εκείνοι το λάθος που θα σας επιτρέψει εύκολη προσπέραση. Μην πιέζετε χωρίς λόγο το αυτοκίνητο, διότι θα σας εγκαταλείψει όταν το χρειαστείτε. Προσέχετε τα φρεναρίσματα. Μην μπλοκάρετε τους τροχούς, καθώς λιώνουν τα λάστιχα σε συγκεκριμένο σημείο και μετά το αυτοκίνητο γίνεται δύσκολο στο χειρισμό. Τέλος, σε επικίνδυνες στροφές χρησιμοποιείτε για το φρενάρισμα το Left Shift. Περιορίζει την ταχύτητα στα επιτρεπτά όρια όταν βρίσκεστε στα pits, αλλά είναι καλό και για να φρενάρετε την ώρα του αγώνα (αυτή η τεχνική χρησιμοποιείται και από τους πραγματικούς οδηγούς της Formula 1). Κάπου εδώ θα πρέπει να γραφεί και ο...

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το παιχνίδι μού άφησε ανάμεικτες εντυπώσεις. Αναμφίβολα είναι μία πολύ καλή προσπάθεια από την Psygnosis, που όμως παραμένει ατελής, αφού ο τίτλος υστερεί σημαντικά σε έναν από τους πιο βασικούς παράγοντες των σημερινών παιχνιδιών, τα γραφικά. Αν ήταν καλύτερα, θα μπορούσε να αποτελέσει καλή επιλογή για τον gamer. Εξάλλου, το ότι αναφέρεται στη Formula 1 είναι αρνητικό στοιχείο, αφού στην Ελλάδα το κοινό της είναι σχετικά περιορισμένο. Αντίστοιχα θεωρώ πως ίσως περιοριστεί η αγορά του τίτλου αυτού. Πάντως, το βασικό πρόβλημα δεν είναι αυτό. Ας μην ξεχνάμε πως κάθε καταπληκτικό παιχνίδι δεν γνώρισε κατηγορίες, αλλά αγαπήθηκε από όλο το κοινό των gamers.

PC



Ενα ωραίο τοπίο.

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 73 |
| ΗΧΟΣ | 82 |
| GAMEPLAY | 88 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 84 |
| ΕΘΙΣΜΟΣ | 85 |

**76**



**Αχ και να είχε καλύτερα γραφικά. Θα ήταν κατά πολύ ανώτερο.**

# HINTS & TIPS

***Γεια χαρά! Για δεύτερο συνεχόμενο τεύχος ξετρυπώνω αποκλειστικά για εσάς ό,τι κόλπο κυκλοφορεί για τα αγαπημένα σας games, προσπαθώντας να καλύψω όσο το δυνατόν περισσότερους τύπους παιχνιδιών. Θα μαλλιάσει η γλώσσα μου να ζητάω και τη δική σας συνδρομή, αλλά, τι να κάνουμε, αν θέλετε να έχετε τα νεότερα και καλύτερα cheats, βάλτε κι εσείς ένα χεράκι. Προς το παρόν, πιστεύω ότι θα αρκεστείτε στα έντεκα -συν ένα του αναγνώστη μας Μιχάλη Σκοπελίτη- tips που περιγράφονται σε αυτό το τεύχος, εν αναμονή νεότερων και περισσότερων στα επόμενα τεύχη.***

*Του Πέτρου Παπαθανασίου*

## 688(I) HUNTER-KILLER

Αυτό το simulation της Jane's αποτελεί ίσως το ακριβέστερο παιχνίδι εξομοίωσης υποβρυχίων που έχει εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Η εκπληκτική ακρίβειά του, δυστυχώς, συνοδεύεται από υψηλό επίπεδο δυσκολίας και γι' αυτό είμαστε εδώ να σας βοηθήσουμε.





Εχουμε και λέμε. Στο directory του παιχνιδιού βρίσκεται ένα αρχείο με το όνομα player.db και αφορά στις πληροφορίες σχετικά με τον κυβερνήτη που υποδύεστε. Ανοίξτε το αρχείο αυτό χρησιμοποιώντας έναν hex editor. Στο offset 2544 εισαγάγετε την τιμή 286B (προσοχή, οι προαναφερόμενοι αριθμοί βρίσκονται σε δεκαεξαδική μορφή). Αν κάνετε τα ανωτέρω σωστά, το πρόγραμμα θα σας δωρίσει με 27.400 πόντους για να ξεκινήσετε με τον νέο καπετάνιο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε ευθύς εξαρχής να αποκτήσετε όλα τα upgrades για το υποβρύχιό σας και να σας μείνουν περίπου 7.000 πόντοι επιπλέον, για να τους κατανείμετε στο πλήρωμά σας. Τέλος, κάθε φορά που τελειώνετε μία αποστολή, μπορείτε να επαναλαμβάνετε την προαναφερόμενη διαδικασία, ώστε να αποκτήσετε επιπλέον 27.400 πόντους πριν από το ξεκίνημα της επόμενης αποστολής.

Αντε και καλούς τορπιλισμούς.

## BATTLEZONE 2

Αν οι μεταλλικοί αντίπαλοί σας παριστάνουν τα σκληρά καρύδια, δώστε την απάντηση που τους χρειάζεται. Οταν βρίσκεστε στο κυρίως παιχνίδι, πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα "Ctrl" και " ~ " ανοίγει η κονσόλα διαλόγου. Εισαγάγετε οτιδήποτε από τα ακόλουθα και να δούμε αν θα σηκώνετε άλλους τσαμπουκάδες.

- **ai.winmission:** Για να κερδίσετε επί τόπου την αποστολή.
- **game.cheat bzbody:** Για να αποκτήσετε άπειρη ασπίδα.
- **game.cheat bzfree:** Για να αποκτήσετε άπειρους πιλότους και resources.





- **game.cheat bzradar:** Για να εμφανιστεί όλος ο χάρτης.
- **game.cheat bzview:** Για να αποκτήσετε και να λειτουργήσει Comsat Link, χωρίς ούτε να το χτίσετε ούτε να του προσφέρετε ενέργεια.

## DISCIPLES: SACRED LANDS

Μία αξιόλογη προσπάθεια αναβίωσης των turn-based RTS σίγουρα θα κατέκτησε κάποιους φίλους των strategy games. Για εκείνους που ασχολούνται με το Disciples: Sacred Lands προσφέρουμε τα ακόλουθα cheats.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού,





πληκτρολογήστε αυτά που ακολουθούν, για να διευκολύνετε τη ζωή σας.

- **NOBODYCANBEATME:** Κερδίζετε αυτομάτως.
- **WHATALOSERIAM:** Χάνετε αυτομάτως.
- **PLAYHIDEANDSEEK:** Γίνεστε αόρατοι.
- **MAKEMESTRONGER:** Το health πάλι στο μέγιστο.
- **GIVEMEMONEY:** Ο χρυσός σας ανεβαίνει στις 5.000.
- **UPGRADEME:** Κερδίστε μερικά επιπλέον experience points.
- **IWANTTOKILLEVERYBODY:** Κηρύσσετε πόλεμο εναντίον όλων.
- **ILOVEALLOFYOU:** Κηρύσσετε ειρήνη με όλους.
- **WOULDYOU?:** Συμμαχείτε με όλους.
- **IWILLKEEPANEYEONYOU:** Εμφανίζει τα τέρατα/αντιπάλους.
- **WHOTURNEDOFFTHELIGHTS:** Εξαφανίζει όλο το χάρτη.
- **NOWICANSEEYOU:** Εμφανίζει όλο το χάρτη.
- **LETMEMOVE:** Ξαναποκτάτε τη δυνατότητα να κινείστε.
- **IWANTTOBUILDAGAIN:** Ξαναποκτάτε τη δυνατότητα να χτίζετε.

## GANGSTERS

Επειδή οι δρόμοι του Σικάγο του 1929 είναι και βρώμικοι και επικίνδυνοι, ελιχθείτε με τα cheats που σας δίνουμε. Πληκτρολογήστε τις προτάσεις που ακολουθούν, ενώ





βρίσκεστε σε οποιοδήποτε menu. Αν τις τυπώσετε σωστά, θα ακουστεί ο αντίστοιχος ήχος, που θα υποδηλώνει ότι το cheat ενεργοποιήθηκε. Για απενεργοποίηση, πληκτρολογήστε τη φράση ξανά. Το ωραίο είναι ότι κάθε φορά που θα ξαναρχίζετε το παιχνίδι, τα cheats που ενεργοποιήσατε την προηγούμενη φορά παραμένουν ενεργά.

- **BIGANDPINK:** Μέσο επίπεδο δυσκολίας.
- **TROTTERS:** Υψηλό επίπεδο δυσκολίας.
- **JACKIMFLYING:** Αυξημένη βαρύτητα.
- **FLYMETOTHEMOON:** Μειωμένη βαρύτητα.
- **BRINGMEBACKTOEARTH:** Επαναφορά στην κανονική βαρύτητα.
- **IAMALAZYBASTARD:** Εισαγωγή στο Debug Menu.
- **REFLECTIONS:** Εισαγωγή στο Mirror Mode.
- **WARPSPEEDMRSULU:** Ταχύτητα στο επίπεδο Hyper.
- **WRECKEDONSPEED:** Ταχύτητα στο επίπεδο Mega.
- **I LOVE HANSON:** Παίρνετε επιπλέον 50.000.000 δολάρια. ΠΡΟΣΟΧΗ: Το συγκεκριμένο cheat για να ενεργοποιηθεί, πρέπει να πληκτρολογηθεί ενώ βρίσκεστε στο Lieutenant Section του Gang Organizer και τα γράμματα να είναι κεφαλαία.

Μερικά επιπλέον κόλπα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να διευκολύνετε τη ζωή σας είναι τα ακόλουθα:

Για να αποκτήσετε τζάμπα αντικείμενα, πηγαίνετε στο Lieutenant Section του Gang Organizer. Για παράδειγμα, αν θέλετε να πάρετε ένα αυτοκίνητο, μπείτε στο Cars Menu και επιλέξτε το Black Market. Αντί να πατήσετε στο icon του αυτοκινήτου που θέλετε να αποκτήσετε και να περιμένετε το ποσό των χρημάτων που απαιτούνται να εμφανιστεί, μετακινήστε ταχύτατα το icon του αυτοκινήτου (με drag and drop) στο αντίστοιχο του Lieutenant Section. Αν η ταχύτητά σας είναι αρκετά γρήγορη και με την απαιτούμενη ακρίβεια, το αυτοκίνητο θα αποκτηθεί χωρίς να καταβληθούν τα χρήματα. Η ανωτέρω διαδικασία χρειάζεται αρκετή εξάσκηση για να πετύχει, λειτουργεί όμως και για την αγορά όπλων.

Επίσης, στο Lieutenant Section του Gang Organizer πληκτρολογήστε D+A+R+T, για να δοθούν αυτομάτως 3.000 δολάρια σε κάθε συμμορία.

Τέλος, από την οθόνη Gang Organizer, πηγαίνετε στο χάρτη της πόλης και επιλέξτε οποιαδήποτε επιχείρηση. Αφήστε το εικονίδιο του cursor να αιωρείται πάνω από την εικόνα της επιχείρησης, έως ότου εμφανιστεί το tip "return to base". Κάνετε click και η επιχείρηση έρχεται αυτομάτως στην ιδιοκτησία σας.

## GORKY 17

Ενα μικρό cheat γι' αυτό το καλοστημένο μετα-ψυχροπολεμικό strategy/adventure, που σκοπό έχει να βοηθήσει όσους βαριούνται τις



πολλές φασαρίες.

Ξεκινήστε το παιχνίδι με την command-line, προσθέτοντας στο τέλος την παράμετρο -760722 (για παράδειγμα, C:\Gorky17\Gorky.exe -760722). Από εκεί και πέρα, κατά τη διάρκεια των μαχών, πατώντας το Q, κερδίζετε επί τόπου.

## HYPE - THE TIME QUEST

Είδαμε τα Lego σε παιχνίδια υπολογιστών, γιατί όχι και τα Playmobil. Μη μου αρχίσετε τώρα ότι όλα αυτά είναι για τα παιδάκια, γιατί πόσοι από εσάς δεν χαίρονται και τώρα καμιά φορά το πειρατικό πλοίο



ή το κάστρο των ιπποτών ή το οχυρό του ιππικού, που κάποτε έφτιαξαν και έπαιζαν με τις ώρες. Λοιπόν, να τι χρειάζεται ο πλαστικός μας ήρωας σε αυτό το παιχνίδι.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πληκτρολογήστε κάτι από τα ακόλουθα:

- **Druidik:** Η μαγεία ανεβαίνει στο μέγιστο.
- **Eben:** Η ενέργεια ανεβαίνει στο μέγιστο.
- **End02:** Ο Barnak χρειάζεται μόνο ένα χτύπημα για να σκοτωθεί.
- **Epok1:** Τερματίζεται το Epok 1.
- **Epok2:** Τερματίζεται το Epok 2.
- **Epok3:** Τερματίζεται το Epok 3.
- **Grolot:** Αποκτάτε επιπλέον ένα αντικείμενο από ό,τι έχετε στο inventory.
- **Glittergold:** Χρήμα για όλους.
- **Hermetik:** Ανεξάντλητη μαγεία.
- **Houdini:** Ανεξάντλητα βέλη.
- **Littletroll:** Οταν δεν κάνετε καμία ενέργεια, αυξάνεται η υγεία.
- **Littlegogoud:** Οταν δεν κάνετε καμία ενέργεια, αυξάνεται η μαγεία.
- **Oldelf:** Αποκτάτε επιπλέον δέκα κόκκινα βέλη.
- **Protek:** Η ασπίδα στο μέγιστο.
- **Pouletfrit:** Ενα ζευγάρι μπότες στο inventory σας.
- **Toutundefi:** Καταστρέφεται η



ασπίδα.

- **Tunnel:** Αλλαγή της κάμερας.
- **Thundergod:** Εισαγωγή σε God Mode.
- **Wonderful:** Τρεχάτε, ποδαράκια μου.
- **Youngelf:** Αποκτάτε επιπλέον δέκα μπλε βέλη.

## KINGPIN

Αν σας αρέσει να παίζετε ήρωες-καθάρματα που τριγυρνάνε κοπανώντας κεφάλια από εδώ κι από κει, βρίζοντας ασύστολα, τότε το Kingpin είναι ένα παιχνίδι φτιαγμένο για εσάς. Τα παρακάτω cheats θα σας σώσουν από όλες τις επικίνδυνες καταστάσεις.

Ξεκινήστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας το command line και προσθέτοντας στο τέλος το "+developer 1" (π.χ. C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1). Επειτα, και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανοίξτε την console screen με το πάτημα του πλήκτρου "~", στην οποία μπορείτε να εισαγάγετε τις παρακάτω κωδικές φράσεις:

Γενικά cheats:

- **EXTRACRISPY:** Φωτιά στα μπατζάκια κάθε εχθρού που φαίνεται στην οθόνη.
- **IMMORTAL:** Εισαγωγή σε God Mode.
- **NOCLIP:** Περάστε ελεύθερα μέσα από τους τοίχους.
- **NOTARGET:** Γίνετε αόρατοι στα μάτια των εχθρών σας.

Cheats που αφορούν στα όπλα και τα πυρομαχικά:

- **GIVE WEAPONS:** Αποκτάτε όλα τα όπλα.
- **GIVE CROWBAR:** Αποκτάτε το crowbar.
- **GIVE PISTOL:** Αποκτάτε το πιστόλι.
- **GIVE SHOTGUN:** Παίρνετε την καραμπίνα.

# HINTS & TIPS



- **GIVE TOMMYGUN:** Παίρνετε το πολυβόλο.
- **GIVE HEAVY MACHINEGUN:** Αποκτάτε το οπλοπολυβόλο.
- **GIVE GRENADE LAUNCHER:** Σας προσφέρεται ο εκτοξευτής βομβίδων.
- **GIVE BAZOOKA:** Παίρνετε το μπαζούκα.
- **GIVE FLAMETHROWER:** Αποκτάτε το φλογοβόλο.
- **GIVE SPISTOL:** Παίρνετε το σιγαστήρα για το πιστόλι.
- **GIVE AMMO:** Αποκτάτε όλων των ειδών τα πυρομαχικά.
- **GIVE BULLETS X:** Σας δίνονται Χ σφαίρες (όπου Χ ένας αριθμός).
- **GIVE SHELLS X:** Αποκτάτε Χ φυσίγγια.
- **GIVE 308CAL X:** Παίρνετε Χ σφαίρες 308CAL.
- **GIVE GRENADES X:** Αποκτάτε Χ βομβίδες.
- **GIVE ROCKETS X:** Σας προσφέρονται Χ ρουκέτες.
- **GIVE GAS X:** Λαμβάνετε Χ gas για το φλογοβόλο.

Cheats για την απόκτηση χρήσιμων αντικειμένων:

- **GIVE ALL:** Αποκτάτε όλα τα αντικείμενα (εκτός από χρήματα).
- **GIVE CASH X:** Αυξήστε το ποσό του κουμπαρά σας κατά Χ.
- **GIVE HEALTH:** Αυξήστε την υγεία στο μέγιστο.
- **GIVE ARMOR:** Λαμβάνετε όλα τα armors.
- **GIVE SMALL HEALTH:** Παίρνετε ένα μικρό Medical Kit.
- **GIVE LARGE HEALTH:** Παίρνετε ένα μεγάλο Medical Kit.
- **GIVE ADRENALINE:** Αποκτάτε αδρεναλίνη.
- **GIVE HELMET ARMOR:** Αποκτάτε το helmet.
- **GIVE JACKET ARMOR:** Αποκτάτε το jacket.
- **GIVE LEGS ARMOR:** Αποκτάτε το legs armor.

Τώρα πια μπορείτε να τα βάλετε άνετα με όλους τους &@#$!*% εχθρούς σας.

## PANZER GENERAL IIID ASSAULT

Η προσπάθεια της SSI να διατηρήσει στη ζωή την εκπληκτική σειρά Panzer General πέτυχε πολύ κοντά στο στόχο με το PG IIID, το οποίο σίγουρα θα απέκτησε πολλούς φίλους από τους οπαδούς των κλασικών παιχνιδιών στρατηγικής. Αν και δεν πιστεύω ότι ένας πραγματικός strategy player χρειάζεται κωδικούς για να κερδίσει μία μάχη, θα προσφέρω μερικά cheats για τους δειλούς (Θεέ μου, τι ταπείνωση!).



Η διαδικασία περιλαμβάνει μετατροπή σωσμένων αρχείων, γι' αυτό πάντα να κρατάτε backup του file που τροποποιείτε. Βρείτε το panzer.ini στον υποφάκελο του παιχνιδιού και ανοίξτε το με έναν απλό text editor. Στο section [SIM] προσθέστε την πρόταση "TestCheat = TRUE". Εφόσον γίνουν σωστά τα ανωτέρω, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας κάποιον από τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων, ενεργοποιείται το ανάλογο cheat.

- **'F12'**: Τέλος του σεναρίου με ήττα.
- **'Ctrl' + 'F12':** Τέλος του σεναρίου με μερική νίκη.
- **'Ctrl' + 'Shift' + 'F12':** Τέλος του σεναρίου με ολοκληρωτική νίκη.
- **'Ctrl' + 'Shift' + 'End':** Καταστροφή του οχήματός σας.
- **'Ctrl' + 'Shift' + 'Delete':** Καταστροφή του αντιπάλου οχήματος, που είναι στοχευμένο.

## SINISTAR UNLEASHED

Δεν προλαβαίνετε να εξολοθρεύσετε όλα τα εξωγήινα "σκαθάρια" προτού σας επιτεθεί ο μπαμπάς τους, ο Sinistar; Σας φαίνεται δύσκολο να καταστρέψετε τους κρυστάλλους, πριν να τους μαζέψουν οι αντίπαλοί σας; Γιατί χολόσκατε; Το "PC Master" είναι εδώ.



Τα πράγματα είναι πολύ απλά και το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να πατήσετε το πλήκτρο " ~ ", για να εμφανιστεί η κονσόλα, στην οποία εισάγετε τα παρακάτω:

- **Cheatnodmg:** Εισαγωγή σε God Mode.
- **Cheatfreecrystal:** Τζάμπα κρύσταλλοι.
- **Level X (όπου Χ ένας αριθμός από το 0 ως το 23):** Μεταφέρεστε στο αντίστοιχο επίπεδο.

## SUPREME SNOWBOARDING

Αφού ο χειμώνας τελειώνει σιγά σιγά, μας απομένει ο υπολογιστής για να εξασκούμαστε στα όσα κόλπα θα θέλαμε να κάνουμε στις πλαγιές του Παρνασσού, αλλά δεν τολμούσαμε. Ασε που στον υπολογιστή δεν κινδυνεύεις να σπάσεις και το κεφάλι σου.



Εχουμε και λέμε. Αν θέλετε να ανοίξουν όλες οι πίστες του παιχνιδιού, πηγαίνετε στον υποκατάλογο Saved_Data/map και στο αρχείο Available_Levels.txt, με τη χρήση ενός text editor, εισαγάγετε τις ακόλουθες παραμέτρους:

"Easy",1
"Medium",1
"Hard",1

Αφού σώσετε τη δουλειά σας, ανοίξτε το αρχείο Defaults.txt και μετατρέψτε το available_tracks = 3 σε available_tracks = 7.

Αν πάλι θέλετε να αποκτήσετε

## CHEAT ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

### RAYMAN 2 - THE GREAT ESCAPE





Από τον αναγνώστη του περιοδικού Μιχάλη Σκοπελίτη πήραμε το ακόλουθο cheat, που αφορά ίσως στο καλύτερο platform game που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή.

Καθώς παίζετε, πατήστε "ESC" και εισαγάγετε τους παρακάτω κωδικούς:

- **Gothere:** Επιλογή επιπέδου.
- **Gimmelumz:** Περισσότερα Lumz.
- **Glowfish:** Καλύτερα όπλα.
- **Gimmelife:** Εξτρα ζωές.

Thanks, Μιχάλη. Ελπίζω να σε μιμηθούν και οι υπόλοιποι αναγνώστες.

όλα τα boards, ακολουθήστε μία ανάλογη μέθοδο. Στον υποκατάλογο Saved_Data υπάρχει ένα αρχείο με το όνομα Available_Boards.txt. Με τη χρήση πάλι ενός text editor μετατρέψτε το κείμενο που θα βρείτε στην ακόλουθη μορφή:

| | |
|---|---|
| "Board_1",1 | "Board_8",1 |
| "Board_2",1 | "Board_9",1 |
| "Board_3",1 | "Board_10",1 |
| "Board_4",1 | "Board_11",1 |
| "Board_5",1 | "Board_12",1 |
| "Board_6",1 | "Board_13",1 |
| "Board_7",1 | |

Τέλος, σας προσφέρουμε και μερικά κόλπα που ενεργοποιούνται πληκτρολογώντας την ανάλογη εντολή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- **Lee:** Ενεργοποιούνται οι δύσκολες πίστες.
- **Siipiveikkoliitelee:** Το ίδιο με το παραπάνω.
- **Imhotepmaailmojentuhoaja:** Πατήστε το πλήκτρο "E" για να μπείτε σε Debug Mode.
- **Seivaavideograbbi:** Χαμογελάστε, σας παίρνουν φωτογραφία.

## WARHAMMER 40K - CHAOS GATE

Το πασίγνωστο παιχνίδι με τις μινιατούρες περνάει στους υπολογιστές με αυτόν τον τίτλο. Για τους φανατικούς της σειράς Warhammer 40K προσφέρονται τα παρακάτω κόλπα.

Στο directory Data του παιχνιδιού βρίσκονται τα αρχεία που ορίζουν πολλά από τα δεδομένα του παιχνιδιού σε μορφή text. Άρα με έναν απλό text editor μπορείτε να επαναακαθορίσετε, κατά την προτίμησή σας, στοιχεία όπως τα ονόματα και



των δύο πλευρών, τα δεδομένα των όπλων και των οχημάτων και πολλά άλλα. Παρακάτω, παραθέτουμε τα αρχεία που περιέχουν σημαντικές πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι, οι οποίες μπορούν να τροποποιηθούν.

- **Accounting.dat:** Το experience ανάλογα με τις ενέργειές σας.
- **SpellDef.dat:** Δυνάμεις των Psyker.
- **VehicDef.dat:** Δεδομένα για τα οχήματα.
- **WeapDef.dat:** Δεδομένα για τα όπλα.
- **UltNames.dat:** Τα ονόματα των Ultramarine.
- **ChaNames.dat:** Τα ονόματα του Chaos.

Πρέπει να επιδείξετε ιδιαίτερη προσοχή κατά την αλλαγή των δεδομένων, καθώς τα παραπάνω αφορούν στα δεδομένα λειτουρ-



γίας του παιχνιδιού. Επίσης, πριν από κάθε τροποποίηση, κρατήστε ένα backup του αρχείου που τροποποιείτε, για καλό και για κακό.

PC

## ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

| ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ | ΤΕΥΧΟΣ |
|---|---|
| ABOMINATION | 117 |
| AGE OF EMPIRES 2 | 111 |
| AGE OF WONDERS | 116 |
| AIRLINE TYCOON | 119 |
| ANNO 1602 | 110 |
| ARMY MEN: TOYS IN SPACE | 111 |
| BATTLEZONE 2 | 115 |
| BRAVEHEART | 111 |
| CARNIVORES | 113 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2000 | 116 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 3 | 111 |
| CLOSE COMBAT III | 110 |
| CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC | 115 |
| CUTTHROATS | 115 |
| DARKSTONE | 110 |
| DEER HUNTER 3 | 113 |
| DELTA FORCE 2 | 114 |
| DESCENT: FREESPACE 2 | 115 |
| DRIVER | 115 |
| DUNGEON KEEPER 2 | 111 |
| EXPANDABLE | 111 |
| FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 | 115 |
| FALCON 4.0 | 112 |
| FIFA 2000 | 112 |
| FINAL FANTASY VII | 112,115 |
| FLANKER 2.0 | 116 |
| FORCE 21 | 114 |
| FUTURE COP: LAPD | 110 |
| GP 500 | 116 |
| GRAND THEFT AUTO 2 | 112 |
| HALF-LIFE: OPOSSING FORCE | 114 |
| HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA | 117 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE | 111 |
| INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE | 113,114 |
| INTERSTATE '82 | 119 |
| JAGGED ALLIANCE 2 | 110 |
| JAZZ JACKRABBIT: THE SECRET FILES | 117 |
| LABYRINTH OF LIGHT | 117 |
| LEGO RACERS | 113 |
| LEGO ROCK RAIDERS | 116 |
| MEAT PUPPET | 119 |
| MIGHT & MAGIC VI | 115 |
| MIGHT & MAGIC VII | 110 |
| MOB RULE | 119 |
| MORTYR | 116 |
| NBA LIVE 2000 | 112 |
| NEED FOR SPEED 4 | 113 |
| NERF ARENA BLAST | 117 |
| NHL 2000 | 112 |
| NOCTURNE | 110, 113 |
| NOX | 119 |
| PANZER COMMANDER | 117 |
| PHARAOH | 114, 115 |
| PLANESCAPE: TORMENT | 119 |
| QUAKE 3 ARENA | 114 |
| RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR | 110 |
| RALLY CHAMPIONSHIP 2000 | 114 |
| RECOIL | 119 |
| RESIDENT EVIL 2 | 115 |
| REVENANT | 114 |
| RE-VOLT | 110 |
| ROLLERCOASTER TYCOON | 119 |
| SEVEN KINGDOMS 2 | 117 |
| SHADOW COMPANY | 114 |
| SLAVE ZERO | 117 |
| SOLDIER OF FORTUNE (DEMO) | 117 |
| STAR TREK: HIDDEN EVIL | 114 |
| SWAT 3 | 113 |
| TARZAN | 114 |
| THE SIMS | 117 |
| TOMB RAIDER 4 | 114 |
| TOY STORY 2 | 116 |
| TZAR (DEMO) | 117 |
| ULTIMA IX: ASCENSION | 119 |
| UNREAL TOURNAMENT | 113 |
| URBAN CHAOS | 115 |
| VIRUS 2000 | 117 |
| WARGAMES | 119 |
| WHEEL OF TIME | 116 |
| WORLD WAR II: G.I | 117 |
| X-WING ALLIANCE | 110 |

# ATLANTIS 2
## ΜΕΡΟΣ Α'

**Το Atlantis δεν είναι απλώς ένα πολύ καλό παιχνίδι. Είναι μια μηχανή που μας ταξιδεύει στο χωροχρόνο, σε μέρη άγνωστα, ονειρικά.**

*Του Γιάννη Καλοσκάμπη*
*cv97056@central.ntua.gr*

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι ένα μυστήριο. Την πρώτη φορά που τελείωσα το παιχνίδι, έλυσα αρκετούς από αυτούς κατά τύχη. Ορισμένοι είναι πράγματι ουρανοκατέβατοι, κάτι που θα διαπιστώσετε καλύτερα στο δεύτερο μέρος της λύσης, το οποίο θα ακολουθήσει σε 15 μέρες. Εχω καταβάλλει προσπάθεια να μη δώσω μια λύση "τυφλοσούρτη". Ολο το παιχνίδι στηρίζεται στην αναζήτηση, την περιπλάνηση. Νομίζω ότι αν έγραφα όλη την ώρα "δεξιά", "αριστερά", κλικ εδώ, κλικ εκεί, θα κατέστρεφα κάτι από τη μαγεία του παιχνιδιού. Ακριβείς οδηγίες θα δίνω, λοιπόν, μόνο όπου το κρίνω απαραίτητο. Ηθελα να ρίξω το βάρος στην εξήγηση των γρίφων κι όχι στη λύση τους αυτή καθ' εαυτή. Φυσικά, αν έχετε οποιαδήποτε ένσταση σε κάποια ερμηνεία που δίνω, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μου, έτσι ώστε να φτιάξουμε μία όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη λύση. Θα ήθελα να τονίσω επίσης ότι η δράση είναι ανοιχτή στο μεγαλύτερο μέρος της περιπέτειας. Αυτό σημαίνει ότι μπορείς να επισκεφθείς τις τοποθεσίες με διαφορετική σειρά από αυτήν που διάλεξα εγώ.

Ξεκινάς στη βουνοκορφή, όπου σε οδήγησε ο αετός. Μπροστά σου, μέσα σε μια λίμνη, βλέπεις ένα αερόπλοιο, όπως αυτά που συναντήσαμε στο πρώτο Atlantis. Μπες στο πλοίο. Κατέβα τη σκάλα και κοίτα δεξιά και προς τα πίσω, για να βρεις την πρώτη τριγωνική πέτρα πάνω στο βαρέλι. Προχώρα τώρα στην πόρτα. Μόλις μπεις, ένας γερο-σοφός, που κάθεται σταυροπόδι, θα σε φωνάξει με το όνομά σου. Είναι ο Guardian of the Crystal. Μίλα του και εξάντλησε όλα τα θέματα. Σου δίνει μια σφαίρα από κρύσταλλο και σου αποκαλύπτει ότι είσαι ο Bearer of Light. Πρέπει, χρησιμοποιώντας το κρύσταλλο, να πραγματοποιήσεις κάποια ταξίδια με τελικό προορισμό τη μυθική Shambala. Πήγαινε μία οθόνη προς τον αστρικό χάρτη στο βάθος και βρες στα αριστερά, κάτω από γραφείο, την επόμενη τριγωνική πέτρα. Προχώρα πιο κοντά στο χάρτη, και πάρε από τα δεξιά την τρίτη τριγωνική πέτρα. Πλησίασε το χάρτη όσο μπορείς και τοποθέτησε στο κατώτατο σημείο του κύκλου την πέτρα που θα σε μεταφέρει στον πρώτο σταθμό σου, την Ιρλανδία.

### ΙΡΛΑΝΔΙΑ

Το πνεύμα σου κυριεύει έναν μοναχό, τον αδελφό Felim. Μπροστά σου βρίσκεται ο ηγούμενος (υποθέτω). Σχολιάζει τα σχέδιά σου, αποκαλώντας τα "παγανιστικά". Ξαφνικά, ακούγεται μια κραυγή απέξω, η οποία κατά τον ηγούμενο προέρχεται από τον αδελφό Finbar, οπότε σε στέλνει για να δεις τι έχει συμβεί. Προχώρα προς τα έξω και μία οθόνη προτού βγεις, παρατήρησε στο δεξί σου χέρι την ανάγλυφη παράσταση στον τοίχο. Αν κάνεις κλικ πάνω της, μεταφέρεσαι πίσω στο πλοίο. Βγαίνοντας, προχώρα μπροστά, μέχρι να δεις τον αδελφό Finbar, που δείχνει να βρίσκεται σε κατάσταση αφασίας. Μίλησέ του, κι αυτός θα απαντήσει με ένα απόφθεγμα χιλιάδων χρόνων στοχασμού. Ξαναμίλησέ του για να το επαναλάβει, ώστε να το καταλάβεις καλύτερα. Στη συνέχεια γύρνα πίσω στον ηγούμενο, για να του μεταφέρεις τα μαντάτα. Εξάντλησε κι εδώ όλα τα θέματα. Το ίδιο θα κάνεις στο εξής με όλους τους χαρακτήρες που θα συναντάς. Σου λέει ότι κι εκείνος αισθάνεται καταβεβλημένος αυτόν τον καιρό και πιστεύει ότι όλα αυτά έχουν σχέση με ένα παράξενο αστέρι στον ουρανό, που λάμπει μέρα - νύχτα. Η ουσία είναι πως πρέπει μόνος σου να βγάλεις το φίδι απ' την τρύπα... Μαθαίνεις επίσης ότι η ανάγλυφη παράσταση στον τοίχο είναι η Παναγία, ωστόσο, παλαιότερα πίστευαν ότι είναι η θεά Aine. Πήγαινε προς το βιβλίο. Πάνω στο γραφείο θα βρεις ένα πε-



Εδώ πρέπει να μπήξεις το ραβδί, για να εμφανιστεί το πηγάδι.



Ο Βασιλιάς Nuada πολεμά με τον όμορφο Bres.

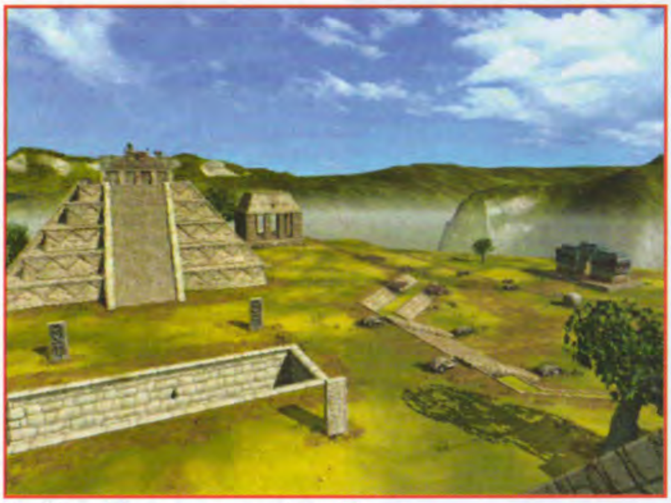
νάκι. Πάρε το και κάνε με αυτό κλικ πάνω στη ζωγραφιά. Μπαίνεις μέσα στο βιβλίο!

Πήγαινε προς τον μπλε άνδρα που θα δεις μπροστά σου και μίλησέ του. Θα μάθεις την ιστορία του βασιλιά Nuada, που έχει χάσει το χέρι του κι έτσι δεν μπορεί να υπερασπιστεί το βασίλειό του, το οποίο έχει πέσει στα χέρια των Formorachs. Ο Dian Kecht είχε φτιάξει ένα χέρι, αλλά μια σκιά το έκλεψε και το έκρυψε στον γυάλινο πύργο του Bres, του όμορφου αρχηγού των Formorachs. Μαθαίνεις επίσης ότι το άγαλμα πίσω σου παριστάνει την κόρη του Dian Kecht, Airmid. Πήγαινε και μίλησε στον Nuada, κι αυτός θα σου πει τον πόνο του. Οχι μόνο έχει χάσει το χέρι του, αλλά και το φοβερό σπαθί του, με το οποίο θα σκότωνε τον Bres. Ωστόσο, όπως σου είπε και ο Dian Kecht, η σκιά δεν έκλεψε και το σπαθί. Μάλλον κάτι άλλο συμβαίνει. Μήπως ξέχασες να το ζωγραφίσεις; Στάσου μπροστά στον Bres (τέρας), στη συνέχεια κάνε μεταβολή και πήγαινε μία οθόνη πίσω και μία δεξιά. Κάνε κλικ πάνω στη λέξη "exit" και θα βγεις από το βιβλίο. Τώρα, αν κάνεις κλικ με την πένα στα πόδια του βασιλιά, θα εμφανιστεί το σπαθί.

Βγες από την εκκλησία. Ηρθε η ώρα για μια μικρή εξερεύνηση στους αγρούς. Θα ήταν πλεονασμός να σχεδιάζαμε κάποιον χάρτη εδώ, μια και δεν υπάρχει κάποια "κρυμμένη" τοποθεσία. Βρες την πέτρινη κατασκευή που θυμίζει αρχαίο τάφο. Μέσα θα δεις μια νεκροκεφαλή, που της λείπουν κάποια κομμάτια. Πρέπει να τα βρεις και να τα συναρμολογήσεις. Τα κομμάτια είναι συνολικά πέντε:

**1.** Μέσα στην εκκλησία, στα αριστερά της ταπετσαρίας που απεικονίζει σκηνές από τη ζωή στην ύπαιθρο, θα δεις μια μικρή βιβλιοθήκη. Εκεί θα βρεις το πρώτο κομμάτι.

**2.** Δύο οθόνες πίσω από τον αδελφό Finbar, μέσα στο χώρο που είναι φραγμένος με πέτρες, θα δεις ένα μεγάλο πιρούνι, από αυτά που χρησιμοποιούν οι αγρότες για να μαζεύουν τα άχυρα. Πάρε το, και στη συνέχεια πήγαινε στην εκκλησία και προς την πλευρά του πηγαδιού. Ανέβα τη σκάλα, θα δεις ακόμα ένα κομμάτι. Δυστυχώς, δεν μπορείς να το φτάσεις με το χέρι. Σπρώξε το με το πιρούνι, κι αυτό θα πέσει μέσα στην εκκλησία. Δεν έχεις παρά να πας και να το μαζέψεις.


Πανοραμική άποψη του οικισμού των Μάγιας.

**3.** Στην οθόνη με τα πρόβατα κοίτα προς τη θάλασσα. Στη βάση του βράχου θα βρεις το τρίτο κομμάτι.

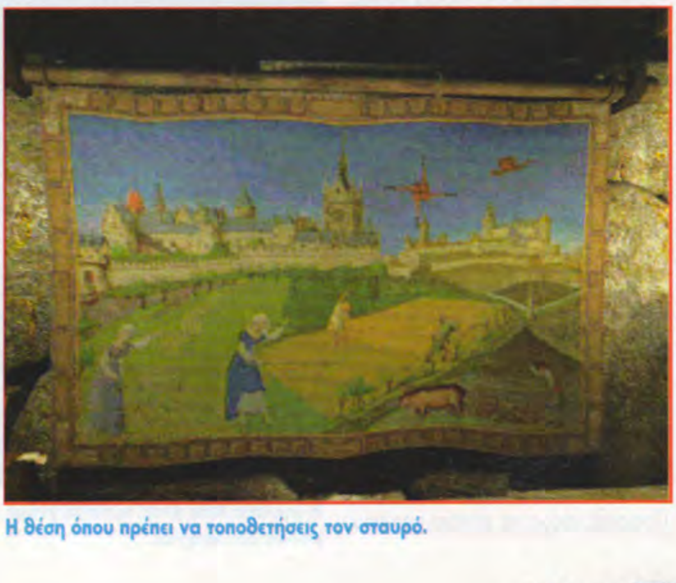
**4.** Ο τάφος βρίσκεται στη βάση ενός λόφου. Πίσω από το λόφο υπάρχουν μελίσσια. Εκεί θα βρεις το τέταρτο κομμάτι.

**5.** Στην οθόνη με τη φωλιά της αλεπούς, κάνε κλικ μερικές φορές πάνω της μέχρι να φύγει. Θα ακούσεις κακαρίσματα, σημάδι ότι όρμηξε στις κότες. Πήγαινε τώρα στο πηγάδι και πλησίασε από τη μεριά που κάθεται ο ηγούμενος, για να βρεις το πέμπτο και τελευταίο κομμάτι.

Εξω από τον τάφο θα δεις τρεις πέτρες που μοιάζουν με μενίρ. Πήγαινε πίσω από το τελευταίο, όπως βγαίνεις από τον τάφο (έχει από τη μια μεριά ζωγραφισμένο έναν σταυρό) και θα δεις ένα άλογο και μια περίεργη επιγραφή.

Μίλησε στον ηγούμενο, που κάθεται τώρα στα υπαίθρια αναπαυτήρια δίπλα στο πηγάδι, και ρώτα τον για το standing stone. Θα σου δώσει ένα κλειδί. Κοίτα τώρα κάτω, και θα δεις ένα μικρό μπαούλο. Ανοιξέ το με το κλειδί, και πάρε από μέσα το μαχαίρι και έναν πάπυρο. Δείξε τον πάπυρο στον ηγούμενο. Βλέπεις μια οθόνη με διάφορα δένδρα και τον συμβολισμό τους. Κάνοντας κλικ σε καθένα από αυτά, ο ηγούμενος θα σου δίνει χρήσιμες πληροφορίες. Τώρα καταλαβαίνεις ότι τα περίεργα σύμβολα πάνω στο standing stone σήμαιναν απλώς "ash tree". Σημείωσε ακόμα ότι δύο από τα δέντρα που αναγράφονται πάνω στον πάπυρο βρίσκονταν κάποτε πολύ κοντά στο standing stone. Αυτά είναι τα oak και elder, οπότε σημείωσε κάπου τα σύμβολά τους, αφού θα σου χρειαστούν, και σύντομα μάλιστα. Πριν να φύγεις για τον τάφο, πάρε το pitcher από το αναπαυτήριο πίσω από τον ηγούμενο.

Στον τάφο βάλε τα πέντε κομμάτια στη νεκροκεφαλή. Τα κόκαλα θα πάρουν σάρκα και οστά, και θα βρεθείς μπροστά σε έναν φαλακρό άντρα. Ομως, μόλις πας να του μιλήσεις, θα αρχίσει να βγάζει άναρθρες κραυγές. Εχω την εντύπωση ότι την τελευταία φορά που πάει να σου μιλήσει, μπορείς να διαβάσεις στα χείλια του τη φράση "water", αλλά δεν είμαι σίγουρος. Πήγαινε στην ανάγλυφη παράσταση μέσα στην εκκλησία και μάζεψε τα δάκρυα με το pitcher. Τώρα ξαναγύρνα στον τάφο και δώσ' τα στο φαλακρό. Επιτέλους, μπορείς να του μιλήσεις. Μαθαίνεις ότι είναι ο βασιλιάς Aillil, που πριν από πολλούς αιώνες είχε βρει τραγικό θάνατο από τη μανία της θεάς Aine. Παραδέχεται, ωστόσο, ότι το έγκλημά του ήταν πράγματι βαρύ και η τιμωρία δίκαιη. Σου λέει κάτι πράγματα που σου φαίνονται ακαταλαβίστικα στην αρχή. Πρέπει να ιππεύσει το άσπρο άλογο που βρίσκεται πάνω στο standing stone, και ζητάει ένα μαχαίρι. Δώσε του το μαχαίρι που βρήκες στο μπαούλο, κι εκείνος θα του δώσει μια "μαγική" δύναμη.


Η θέση όπου πρέπει να τοποθετήσεις τον σταυρό.



**Καβάλα στο άσπρο άλογο.**

Τώρα τρέξε στην πόρτα της εκκλησίας, κι αυτή τη φορά πήγαινε από τη δεξιά πλευρά. Θα βρεθείς μπροστά στον πρώτο δύσκολο γρίφο του παιχνιδιού. Πρέπει να χαράξεις πάνω στον τοίχο με το μαχαίρι τα σύμβολα τριών δέντρων. Αν κάνεις κλικ στο κέντρο, προσθέτεις ή αφαιρείς μία γραμμή, ενώ αν κάνεις κλικ στα πλάγια, μεταβάλλεις τη διεύθυνση των γραμμών. Εκ πρώτης όψεως φαίνεται εύκολο: Αν θυμάσαι, ο ηγούμενος ανέφερε ότι κοντά στην standing stone υπήρχαν τα oak και elder, ενώ πάνω στην ίδια την πέτρα εσύ ο ίδιος είδες το σύμβολο του ash. Τρεις οι θέσεις, τρία και τα δέντρα, άρα πλακωνόμαστε στους συνδυασμούς. Οι προσπάθειες όμως θα αποβούν άκαρπες, άρα, δυστυχώς δεν είναι αυτή η λύση. Ωστόσο, τα άλλα δέντρα δεν έχουν καμία σχέση με τη standing stone. Οπότε, πρέπει να αφαιρέσουμε ένα από τα τρία δέντρα και να δοκιμάσουμε συνδυασμούς με μία κενή θέση. Συμπεραίνουμε ότι μάλλον το ash πρέπει να αφήσουμε απέξω, αφού δεν έχει ουσιαστικά σχέση με τα άλλα δύο, και ξεκινάμε. Τελικά, η σωστή σειρά, όπως θα δεις και στη φωτογραφία, είναι: στην πάνω θέση το oak, στη μεσαία το elder, ενώ η κάτω θέση πρέπει να μείνει κενή. Τώρα κάνε κλικ στον κύκλο κάτω δεξιά. Πρόσεξε, φέρε το ποντίκι περίπου στο κέντρο του κύκλου, γιατί αν κάνεις κλικ σε ακριανό σημείο, δεν θα γίνει τίποτα! Ο τοίχος υποχωρεί και εμφανίζεται ένα μικρό άνοιγμα. Κάνε κλικ εκεί για να πάρεις το ραβδί.

Πήγαινε στη standing stone, στην πλευρά που φαίνεται το άλογο και η επιγραφή. Πάρε το ραβδί και χτύπα το άλογο, το οποίο θα ζωντανέψει και θα φύγει. Ο σκοπός μας είναι να βρεθούμε ακριβώς μπροστά στο άλογο, οπότε εκείνο θα το σταματήσει. Αν προσέξεις, κάνει τον κύκλο πίσω από το λόφο και ξαναγυρνάει στη standing stone. Ενας απλός και ξεκούραστος τρόπος να το πιάσεις είναι ο εξής: Κοιτώντας προς τη standing stone, γύρνα δεξιά. Βλέπεις το άλογο να φεύγει. Προχώρα μια οθόνη μπροστά. Τώρα γύρνα προς την πλευρά του τάφου και πήγαινε δύο οθόνες μπροστά. Περίμενε λιγάκι, το άλογο θα έρθει ακριβώς μπροστά σου, οπότε απλώς το παίρνεις και το προσθέτεις στο inventory!

Εφτασε η ώρα να απολαύσουμε ένα από τα πιο θεαματικά βίντεο του παιχνιδιού. Στην παραλία, βάλε το άλογο μέσα στο νερό, και πρόσεξε την εντυπωσιακή μεταμόρφωση. Στη συνέχεια, καβάλησέ το. Θα σε πάει στο νησί του ανθρώπου - πουλιού. Θα τον βρεις να κάθεται πάνω σε ένα δέντρο. Προσπαθείς να του μιλήσεις, αλλά εκείνος κελαηδάει. Πρέπει να απαντήσεις τρεις φορές σωστά στα σφυρίγματά του. Μπορεί να φαίνεται δύσκολο, αλλά δεν είναι. Μόλις τελειώσει η κραυγή του, εμφανίζονται τα εικονίδια με τα πουλιά. Αν φέρεις το ποντίκι πάνω από καθένα από αυτά, ΧΩΡΙΣ να το πατήσεις, ακούς την κραυγή που πρόκειται να βγάλεις. Αφησε λοιπόν το ποντίκι πάνω από το εικονίδιο για ένα - δύο δευτερόλεπτα και μετά τράβηξέ το, για να ακούσεις την πλήρη κραυγή, αλλιώς ο ήχος θα επαναλαμβάνεται. Σκοπός σου είναι να συγκρίνεις τις τελευταίες νότες, αλλιώς δεν πρόκειται να βγάλεις άκρη. Επαναλαμβάνω, μπορεί να φαίνονται μπερδεμένα όλα αυτά, όμως στην πράξη το εγχείρημα αποδεικνύεται πολύ πιο εύκολο. Οταν με το καλό τα καταφέρεις, ο άνθρωπος - πουλί θα κατέβει από το δέντρο και θα μπορέσεις να έχεις έναν πολιτισμένο διάλογο μαζί του. Μαθαίνεις ότι είναι κι αυτός θύμα της - ζηλιάρας, όπως φαίνεται - θεάς Aine, η οποία, μάλιστα, μετέτρεψε σε πέτρινο άγαλμα την αγαπημένη του, την όμορφη Airmid. Θυμήσου πού έχεις ξανακούσει αυτό το όνομα. Είναι η κόρη του Dian Kecht από το βιβλίο. Ρωτώντας για τον γυάλινο πύργο, μαθαίνεις ότι βρίσκεται μέσα στη γη. Παίρνεις ένα ραβδί, από αυτά που χρησιμοποιούνται για την ανεύρεση υπόγειων υδάτων. Χρησιμοποίησέ το. Οσο προχωρείς προς το νερό τόσο περισσότερο δονείται. Η ακριβής θέση που πρέπει να τοποθετήσεις το ραβδί προσδιορίζεται ως εξής: Αρχίζεις στην οθόνη με το άλογο, κοιτώντας προς το πηγάδι. Υπάρχει ένας δρόμος που οδηγεί αριστερά, ένας που οδηγεί ευθεία κι ένας που οδηγεί δεξιά. Πάρε τον δεύτερο. Εδώ ψάξε για το σημείο που αλλάζει ο κέρσορας και κάνε κλικ κρατώντας, βέβαια, το ραβδί. Θα εμφανιστεί ως διά μαγείας ένα πηγάδι. Μπες μέσα. Προχωρείς μέχρι ένα σημείο, αλλά σε σταματάει ένα τεράστιο νερόφιδο. Βγες έξω και συζήτησε με τον ποιητή για ακόμα μία φορά.

Πήγαινε στον Aillil, στον τάφο, και μίλησέ του για τον ποιητή. Πρόσεξε πόσο σαρκαστικά αντιμετωπίζει το όλο θέμα! Στη συνέχεια, μπες ξανά μέσα στο βιβλίο. Ρώτα τον Dian Kecht για την Airmid. Μαθαίνεις ότι το άγαλμα δεν παριστάνει την Airmid, αλλά είναι η ίδια η κόρη, κάτι που ήταν, βέβαια, αναμενόμενο μετά από αυτά που σου είπε ο ποιητής. Ξαναπήγαινε στον καράφλα και ρώτα τον για την Airmid. Μόνο η Aine μπορεί να λύσει τα μάγια, κι αυτό θα γίνει μόνο αν "το αρχαίο άστρο λάμψει πάλι στον ουρανό". Μίλησε στον ηγούμενο για το αρχαίο



**Η ζηλιάρα Aine είναι, κατά τη γνώμη μου, η πιο γοητευτική γυναικεία παρουσία στο παιχνίδι.**

άστρο και θα σου δώσει έναν παλιό σταυρό. Μπες στην εκκλησία και στάσου μπροστά στην ταπετσαρία με τις παραστάσεις από την αγροτική ζωή. Τον σταυρό πρέπει, βέβαια, να τον βάλεις στον ουρανό. Δες τη φωτογραφία για την ακριβή θέση. Οταν τα καταφέρεις, εμφανίζεται στα δεξιά η θεά Aine. Μαθαίνεις γιατί τιμώρησε τόσο σκληρά τον Aillil. Πρέπει να ομολογήσω ότι η εξήγηση με άφησε άφωνο! Με τα πολλά, θα την καταφέρεις να δείξει έλεος για την καημένη την Airmid, που στο κάτω κάτω δεν είχε φταίξει σε τίποτα. Ξαναμπές στο βιβλίο. Τώρα πια, μπορείς να μιλήσεις με την κόρη. Σου λέει ότι θα μπορούσε να σε βοηθήσει, της λείπει όμως το salmon. Βγες και πάλι από το βιβλίο και χρησιμοποίησε την πένα, για άλλη μία φορά, στα χέρια της Airmid. Οταν θα ξαναμπείς στο βιβλίο, η κοπέλα θα σου δώσει το salmon, και τώρα πια μπορείς να αντιμετωπίσεις με επιτυχία το φίδι. Πίσω στο νησί χρησιμοποιείς το salmon πάνω στο νερόφιδο και καταφέρνεις να πάρεις τον κρυστάλλινο πύργο. Πήγαινέ τον στον Dian Kecht, μέσα στο βιβλίο. Καταφέρνει να τον κάνει λίγο πιο εύθραυστο, όμως χρειάζεσαι ένα αιχμηρό αντικείμενο για να τον σπάσεις. Πώς σου φαίνεται το σπαθί του βασιλιά NuadaDian Kecht; Πάρ' το. Θα σε προειδοποιήσει, βέβαια, ότι με αυτό το σπαθί δεν μπορείς να σκοτώσεις. Αν θες, για πλάκα, πήγαινε και χτύπα με το σπαθί τον Bres (τον μορφονιό), για να δεις τι θα γίνει. Μετά χτύπα με το σπαθί τον κρυστάλλινο πύργο. Το κρύσταλλο σπάει και εμφανίζεται το χέρι του Nuada. Πήγαινε λοιπόν στο βασιλιά, δώσε του το χέρι και το σπαθί και παρακολούθησε τη μάχη. Βγες από το βιβλίο και από την εκκλησία. Παρακολούθησε τα επινίκια. Η μουσική εδώ είναι πραγματικά υπέροχη. Μεταφέρεσαι αυτόματα στο αερόπλοιο.

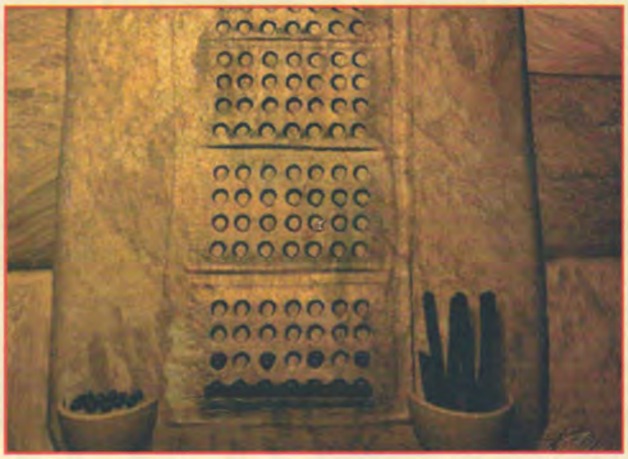
Εδώ μίλα πάλι με τον Φύλακα του Κρυστάλλου. Στη συνέχεια πήγαινε ξανά στο χάρτη με τους πλανήτες και τοποθέτησε τον κρύσταλλο όπως φαίνεται στο σχήμα. Θα μεταφερθείς στον δεύτερο σταθμό σου.

## ΜΑΓΙΑΣ

Στο προηγούμενο μέρος αποδείχτηκε περίτρανα πόσο βαριά είναι η καλογερική. Εδώ το πνεύμα σου θα κυριεύσει έναν νεαρό πολεμιστή. Ξεκινάς έξω από δύο πυραμίδες. Πήγαινε στην αριστερή. Μόλις ανέβεις, στην είσοδο θα έχεις έναν διάλογο με τον ξάδελφό σου, και αδελφό του βασιλιά, και τον ιερέα του Tezcatlipoca, του πολεμοχαρή θεού που συναντήσαμε και στο Broken Sword 2. Καταλαβαίνεις αμέσως τι δεν πάει καλά: Είχες πάει να κατασκοπεύσεις τον αντίπαλο στρατό, που βαδίζει εναντίον της φυλής σου. Πριν από τον πόλεμο, όμως, ο βασιλιάς έπρεπε να πάρει τα "σημάδια", τη χάρη ενός θεού. Ομως ο Quetzalcoatl δεν έχει απαντήσει ακόμα, κι ο εχθρός είναι κοντά... Μοναδική λύση φαντάζει η στροφή στον Tezcatlipoca, κάτι τέτοιο όμως θα στοιχίσει τη ζωή του βασιλιά και της κόρης του. Μπαίνεις στον προθάλαμο. Η αρχι-ιέρεια σου δίνει επιδέσμους. Πήγαινε στην αίθουσα του θρόνου και παράδωσε τους επιδέσμους στο βασιλιά. Μετά την πραγματικά ανατριχιαστική θυσία, μίλησε στο βασιλιά, την κόρη του και το σύμβουλο για όλα. Βγαίνοντας, πάρε τους επιδέσμους και δώσ' τους στην αρχι-ιέρεια. Ενώ η δέηση γίνεται στον Quetzalcoatl, παρακολούθησε τι φαίνεται μέσα στη φωτιά. Μίλησε με την ιέρεια και θα σου πει ότι η μόνη λύση είναι να ταξιδέψεις στη Xibalba, τη χώρα των νεκρών, για να βρεις και να ξυπνήσεις τον Quetzelcoatl και να πάρεις το chulel του. Απλά πράγματα!

Ξαναμίλησε με την ιέρεια και διάλεξε την καταφατική απάντηση. Το λαϊκό άσμα λέει, βέβαια, "...κι η ψυχή σαν χελιδόνι...", αλλά εδώ η ψυχή μάλλον σαν νυχτερίδα ταξιδεύει! Μίλησε με τον άρχοντα - νυχτερίδα. Μαθαίνεις για τον Chac το βάτραχο, που λέγε-

## Η ΛΥΣΗ ΤΩΝ ΓΡΙΦΩΝ ΤΗΣ ΠΥΡΑΜΙΔΑΣ



Ο αριθμός του Jaguar.



Ο αριθμός του φιδιού.



Ο αριθμός του κροκόδειλου.

ται πως γνωρίζει πρόσωπα και πράγματα στον κάτω κόσμο. Οσο μιλάει ο νυχτερίδας, πρόσεξε το φτερό του! Τι βλέπεις; Τρεις βούλες. Το κρατάς αυτό, γιατί θα σου χρειαστεί. Εξάντλησε τα θέματα, αλλά μην προσπαθήσεις να λύσεις ακόμα το γρίφο με το ουράνιο τόξο. Αντ' αυτού, κάνε κλικ πάνω στη βάση του στύλου απ' όπου κρέμεται η νυχτερίδα για να επιστρέψεις στους Μάγιας.

Κατευθύνσου στην άλλη πυραμίδα. Με το που φτάνεις στην κορυφή, πήγαινε δεξιά. Πάρε το πόδι του αγάλματος (obsidian foot). Αν πας στο βάθος και κάνεις κλικ στη φωτιά, θα μεταφερθείς στο αερόπλοιο. Δεν υπάρχει κάποιος λόγος να το κάνεις αυτή τη στιγμή, γι' αυτό πήγαινε στην απέναντι πλευρά, στην πέτρα που έχει το σχήμα του κρεβατιού. Σημείωσε προσεκτικά τη θέση των άστρων, γιατί θα σου χρειαστούν αργότερα, στη Xibalba. Τώρα μπες στην πυραμίδα. Ο φρουρός σού φράζει το δρόμο και δεν μπορείς να πας παρακάτω. Σου λέει ότι "ο αριθμός του jaguar είναι ο αριθμός της νυχτερίδας πολλαπλασιασμένος με τον εαυτό του". Σε έναν από τους τοίχους θα δεις κάποια στοιχεία για το σύστημα αρίθμησης. Θα δεις ότι πρόκειται, στην ουσία, για εικοσαδικό σύστημα. Η μονάδα συμβολίζεται με μία βούλα, και πέντε βούλες - για συντομία - κάνουν μία παύλα. Οι τρεις βούλες, που είδαμε στο φτερό του άρχοντα - νυχτερίδα, είναι επομένως ο αριθμός 3. Αρα, ο ζητούμενος αριθμός του φιδιού είναι 3x3=9. Για να γράψουμε τον αριθμό 9, λοιπόν, πρέπει να βάλουμε στο κατώτερο σημείο μια παύλα και από πάνω της τέσσερις βούλες. Σημειώστε εδώ ότι τις βούλες δεν τις παίρνουμε μία μία, αλλά κάνουμε τέσσερα κλικ μέσα στο δοχείο που τις περιέχει. Τώρα πάμε στον φρουρό, κάνουμε κλικ επάνω του και μας αφήνει να περάσουμε. Παρακάτω, ο φρουρός λέει ότι "ο αριθμός του φιδιού είναι ο αριθμός του jaguar, πολλαπλασιασμένος με τον εαυτό του". Δηλαδή, πρέπει να σχηματίσουμε τον αριθμό 9x9=81. Το σύστημα είναι εικοσαδικό, όπως είπαμε και προηγουμένως, οπότε για να βρούμε πώς θα γράψουμε το 81, το διαιρούμε με το 20. Πηλίκο 4, υπόλοιπο 1, άρα μία βούλα κάτω κάτω, στην πρώτη ζώνη (συμβολίζει τις μονάδες) και τέσσερις βούλες στη δεύτερη ζώνη (συμβολίζει τις εικοσάδες). Και πάλι κάνουμε κλικ στο φρουρό και μας αφήνει να περάσουμε. Κάτω, στο βάθος του διαδρόμου, υπάρχει μία πόρτα, η οποία -δυστυχώς- είναι κλειστή. Γύρνα δεξιά, θα δεις ένα σκούρο κουμπί, πάτα το και η πόρτα θα ανοίξει. Βρίσκεσαι μπροστά σε έναν κροκόδειλο που έχει στο στόμα του το πολυπόθητο δεύτερο obsidian foot. Στον τοίχο απέναντι από το κεφάλι του ζώου υπάρχουν οι γνωστοί μας πίνακες με τις υποδείξεις. Σημειώστε ότι εδώ δεν υπάρχει φρουρός, για να κάνει μία υπόδειξη. Στον τοίχο, λοιπόν, βλέπεις για πρώτη φορά να χρησιμοποιείται η τρίτη ζώνη. Για να συμπληρωθεί η δεύτερη ζώνη, δεδομένου ότι έχουμε - το ξέρω, το ξαναέγραψα - εικοσαδικό σύστημα, χρειάζονται είκοσι εικοσάδες. Αρα κάθε βούλα στην πάνω ζώνη συμβολίζει μια 400άδα. Επίσης, καταλαβαίνεις ότι οι αριθμοί στον τοίχο είναι οι 399, 400, 401. Ωστόσο, όποια πράξη και να κάνεις μεταξύ των αριθμών αυτών, το αποτέλεσμα δεν θα ανοίξει το στόμα του κροκόδειλου. Θυμήσου όμως πώς προχωρήσαμε: Από το 3 στο 9. Από το 9 στο 81. Αρα, μάλλον ο ζητούμενος αριθμός είναι ο 81x81=6.561. Τον διαιρείς με το 400 και έχεις πηλίκο 16 και υπόλοιπο 161. Τώρα, το 161 το διαιρείς με το 20 και παίρνεις πηλίκο 8 και υπόλοιπο 1. Αρα, πρέπει να φτιάξεις τον πίνακα κάτω από το κεφάλι του κροκόδειλου ως εξής: Στην κάτω ζώνη μία βούλα. Στη μεσαία ζώνη μία παύλα και τρεις βούλες. Στην ανώτερη ζώνη τρεις παύλες και μία βούλα. Το κεφάλι ανοίγει, επιτέλους, και μπορείς να πάρεις το πολυπόθητο obsidian foot. Μόλις το παίρνεις, όμως, αρχίζουν τα άσχημα νέα, αφού η πόρτα, από την οποία μπήκες, κλείνει. Από τη θέση που βρίσκεσαι (σκυμμένος μπροστά στον πίνακα), σήκω πάνω και πήγαινε λοξά αριστερά. Γύρνα προς τον τοίχο και πρόσεξε τις υποδοχές στα δεξιά και αριστερά σου. Τοποθέτησε από ένα obsidian foot στην καθεμία και θα ανοίξει μια μικρή πορτούλα στα πόδια σου. Προτού βγεις, όμως, μην ξεχάσεις να πάρεις μαζί σου και τα δύο obsidian feet.

Γύρισε στην ιέρεια. Είσαι πια πλήρως εξοπλισμένος για να αντιμετωπίσεις τους κινδύνους της Xibalba. Κάνε κλικ πάνω στο τοτέμ δίπλα στην ιέρεια και θα ξαναβρεθείς στον κόσμο των νεκρών.



Η ψυχή σου πετάει με τη μορφή μιας νυχτερίδας στη χώρα των νεκρών.

## ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ

- ★ **Η συνέχεια της περιπλάνησης στη ζούγκλα της Xibalba.**
- ★ **Πλήρης χάρτης με την ακριβή θέση των αστεριών.**
- ★ **Γιατί ο συντάκτης μας φοβάται τόσο πολύ τις αράχνες.**
- ★ **Περιήγηση στη μαγευτική Κίνα και δωρεάν εισιτήριο (με μόλις δύο κουπόνια) στη μυθική Shambala.**

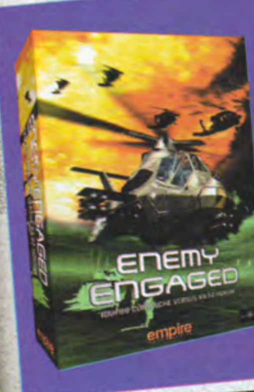


# BEACON INDEPENDENT

1 EURO

www.beacon.gr

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000




**ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΑΠΟ 15/3**

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε στα **674-1711, 671-0013** ή μπείτε στο **www.beacon.gr**





Η ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ***ENEMY ENGAGED: APACH V HAVOC*** ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ:

**ΕΞΙ** ΖΩΝΕΣ ΠΟΛΕΜΟΥ *ΚΑΙ*

**ΤΕΣΣΕΡΑ** ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΑ

«Απλά ο καλύτερος εξομοιωτής όλων των εποχών»
**Ultimate PC**

«Ο καλύτερος εξομοιωτής ελικοπτέρου όλων των εποχών»
**PC GAMER**




empire INTERACTIVE

# ENEMY ENGAGED

## Ο ΝΕΟΣ ΕΧΘΡΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ



### Η ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕ. ΕΡΧΕΤΑΙ Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Του ΕΙΔΙΚΟΥ ΑΠΕΣΤΑΛΜΕΝΟΥ μας στο πεδίο της μάχης

Το απόλυτο εργαλείο εκπαίδευσης για τους πιλότους ελικοπτέρων είναι επιτέλους εδώ με δύο πλήρως οπλισμένα ελικόπτερα - το US RAH-66 Commanche και το Ρωσικό Ka-52 Hokum-B

**Κόκπιτ** - Εικονικά πιλοτήρια υψηλής ανάλυσης - κάμερες με οπτική από τον πυροβολητή ή τον συγκυβερνήτη, επιλογή πιλότου και πυροβολητή, προσωπικό με πλήρες animation.

**Δυναμική Φυσική** - Πιστή αναπαράσταση όλων των λεπτομερειών του χειρισμού ενός ελικοπτέρου

**Συστήματα** - Εντυπωσιακή Αεροδυναμική, Επιλογές για Αρχάριους ή Προχωρημένους, Ζημιά Συστήματος, Αυθεντικά Όπλα, Αυτόματη Εκτόξευση Θέσης

**Μάχη Σε Πραγματικές Περιοχές** - Λίβανος - η επέμβαση για τον τερματισμό μαζικής παραγωγής όπλων, Ταϊβάν - η Κινέζικη εισβολή, Υεμένη - ο πόλεμος με την Σαουδική Αραβία

**Πραγματικό Έδαφος** - Μοντελοποίηση από πραγματικούς τρισδιάστατους χάρτες με κτίρια, δέντρα και λόφους για να κρυφτείτε, Τακτικές και Στρατηγικές Βάσεις

Αναλυτικό ρεπορτάζ στο www.beacon.gr

**3D Models** - Παραπάνω από 60 λεπτομερή μοντέλα 3D σε υψηλή ανάλυση

**Αποστολές** - Ρεαλιστικές αποστολές. Ζητήστε ενισχύσεις μέσω του ασύρματου.

**Συμβατότητα με το «Enemy Engaged: Apache Havoc»** - Εάν το Apache Havoc είναι εγκατεστημένο, μπορείτε να πετάξετε με τα Apache και Havoc και να παίξετε στις αποστολές του.

**ΠΡΩΤΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ**



**Multiplayer** - Internet, LAN, Serial, Modem

**Campaigns** - 3 δυναμικές campaign μεγάλης κλίμακας. Λεπτομερές interface. Τρία επίπεδα δυσκολίας.

**3D Engine** - Ειδικά σχεδιασμένη για μάχες ελικοπτέρων υποστηρίζει ανάλυση μέχρι 1600 x 1200.

**ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ**
**BEACON MULTIMEDIA**
**ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ**
**Τηλ.: 674-1711, Φαξ: 671-2089**

BEACON MULTIMEDIA

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

**Το παιχνίδι είναι ένα και μόνο ένα: Ultima 9 και ξερό ψωμί! Δεν θυμάμαι κανένα άλλο RPG από την εποχή των Dungeon Master, Eye of the Beholder 2, Ultima Underworld 1 & 2 να με έχει επηρεάσει τόσο πολύ! Ξαναζώ τον εαυτό μου να παίζει μανιωδώς, ακριβώς όπως έκανα και πριν από περίπου δέκα χρόνια. Η διαφορά του Ultima 9 ως προς την αίσθηση που δημιουργεί τουλάχιστον σε μένα είναι ότι δεν με ψυχοπλακώνει όπως αυτά που προανέφερα. Ο βασικός λόγος είναι το ότι τα πρώτα παιχνίδια ήταν αποκλειστικά Inside Dungeons RPGs, ενώ το Ultima 9 είναι διαφορετικό. Δεν λέω, τα dungeons είναι η "ιερή ψυχή" των RPGs, αλλά, βρε παιδί μου, δεν αντέχω άλλο να πετάγομαι από την καρέκλα από την ταραχή μου κάθε φορά που κάποιος μου την πέφτει ξαφνικά. Βλέπετε, εκτός των άλλων, πάσχω από κλειστοφοβία, γι' αυτό και προτιμώ τα ψηλά βουνά και τις ανοιχτές θάλασσες.**

## ULTIMA 9 ASCENSION

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ "CYNOP" (δεν θέλει να δημοσιεύσουμε το επώνυμό του) μου έστειλε ένα αρκετά μεγάλο e-mail, με θέμα τη διαμαρτυρία του για το review του Ultima IX: Ascension. Οπως αναφέρει, στο review αυτό έγραφα: "Σημειώνω πως στη βαθμολογία δεν έχουν ληφθεί υπόψη τα bugs. Διαφορετικά, απλώς δεν βαθμολογείται". Η διαμαρτυρία του, λοιπόν, συνοψίζεται στην εξής ερώτηση: Από πότε κάποιος είναι σε θέση να αξιολογεί ένα παιχνίδι χωρίς να λαμβάνει υπόψη τα bugs; Οπως ο ίδιος γράφει: "... Και δεν μπορώ παρά να αναρωτηθώ: με ποια λογική κρίνεται ένα παιχνίδι; Κρίνεται ως ένα συνολικό προϊόν ή ως το άθροισμα των θετικών στοιχείων του; Αν ισχύει το δεύτερο, τότε ομολογώ ότι το 99% είναι μία λογική βαθμολογία για το U9. Αλλά αν ισχύει το πρώτο, αν δηλαδή ένα παιχνίδι όταν κρίνεται υπολογίζονται και τα αρνητικά στοιχεία του, τότε το Ultima θα έπρεπε να βαθμολογηθεί με ένα 65-70%. Ο λόγος απλός: τα αναρίθμητα bugs του!...". Κάνει κι άλλα σχόλια, τα οποία όμως λόγω χώρου δεν είναι δυνατόν να αναφερθούν εδώ.

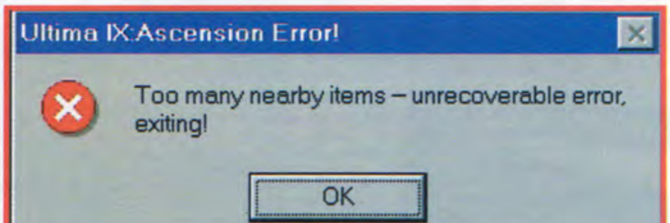
Η απάντησή μου είναι σχετικά απλή (προκαταβολικά, μάλιστα, τονίζω ότι ο φίλος αδικεί πολύ το review μου): Αν είχε προσέξει καλά τα γραφόμενά μου (σελ. 94, στο ειδικό πλαίσιο με αναφορά στα bugs του παιχνιδιού), θα έβλεπε πως αναφέρω ότι σε εμένα το παιχνίδι δεν παρουσίασε ΚΑΝΕΝΑ πρόβλημα, χωρίς μάλιστα να έχω βάλει κανένα patch του τίτλου! Το γράφω αυτό διότι πραγματικά δεν είδα τίποτε από όλα όσα γράφονταν στο Internet σχετικά με τα bugs. Με ποιο κριτήριο, λοιπόν, εγώ θα βαθμολογήσω ένα παιχνίδι; Με αυτά που "έτυχαν" σε εμένα ή με όσα είχα διαβάσει στο Internet; (Ομολογώ ότι είχα διαβάσει πάρα πολλά.) Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι σε ένα review κάποιος σχολίαζε το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι τόσο buggy, ώστε, όταν έβρεχε, έσταζε και μέσα στο κάστρο του Lord British. Ρωτούσε μάλιστα ευθέως τον Richard Garriott πώς επέτρεψε κάτι τέτοιο μέσα στο ίδιο του το κάστρο. Ε, εγώ, από όλα όσα έχω διαβάσει στο Internet (χωρίς να έχω εγκαταστήσει κανένα patch του παιχνιδιού - το τονίζω για άλλη μία φορά) δεν συνάντησα τίποτα. Σημειωτέον ότι όταν έγραψα το review είχα παίξει/προχωρήσει κατά περίπου 30%.

Τι πιστεύω για όλα αυτά; Δύσκολη ερώτηση. Ή ότι οι περισσότεροι έγραψαν άρθρα διά... "ανακλάσεως", επηρεασμένοι δηλαδή ο ένας από τον άλλο, ή ότι η έκδοση του παιχνιδιού που εμείς οι τρεις αγοράσαμε είχε διορθώσει πολλά από τα συγκεκριμένα προβλήματα. Αλλη εξήγηση δεν υπάρχει. Το σχόλιό μου, στο οποίο αναφέρεται ο φίλος, όντως δεν είναι καλοδιατυπωμένο. Εννοούσα, λοιπόν, τα εξής: "Εγώ, με όσα αντιμετώπισα από πρώτο χέρι, όπως λένε, το βαθμολογώ με 99%. Επειδή, όμως, δεν θέλω να βγάλω τρελούς όσους έχουν γράψει για το πλήθος των bugs του παιχνιδιού, διευκρινίζω ότι, όσον αφορά σε αυτά που έχουν αναφερθεί και τα οποία εγώ δεν συνάντησα πουθενά, απλώς δεν μπορώ να το βαθμολογήσω. Δεν μπορώ, με άλλες λέξεις, να βαθμολογήσω κάτι που δεν είδα, το οποίο ωστόσο πολλοί άλλοι λένε ότι έχουν δει!

Υπάρχουν, βέβαια, δύο παράγοντες που πρέπει να συνεκτιμηθούν στην όλη ιστορία. Ο πρώτος και σημαντικότερος, κατά τη γνώμη μου, είναι ότι για την ευρωπαϊκή έκδοση που έχει κυκλοφορήσει (δεν ξέρω πότε θα έρθει στην Ελλάδα) έχει ξαναγραφτεί το installation CD του παιχνιδιού, το πρώτο δηλαδή από τα δύο, στον δε κώδικά του έχει διορθωθεί κάθε πρόβλημα



**Για να σκάσετε από τη ζήλια σας, που λένε. Προσέξτε καλά τα αντικείμενα που έχει ο ήρωας: Φορά την πιο δυνατή armor chest, την περίφημη Blackrock chest, ενώ στο inventory του έχει τα Blackrock sword, Lightning sword, Staff of the Dead και το Iolo's bow. Ουάου!**




**Το πιο απαίσιο μήνυμα που μπορεί να δει κάποιος στον υπολογιστή του σχετικά με το παιχνίδι. Για το τι πρέπει να κάνετε στην περίπτωση που το δείτε, διαβάστε προσεκτικά τη στήλη "Adventure SOS".**

που έχει εμφανιστεί μέχρι στιγμής. Η έκδοση, δηλαδή, που εσείς θα παίξετε (και την οποία εγώ θα έπρεπε να παρουσιάσω - εννοώ την ευρωπαϊκή και όχι την αμερικανική) θα είναι απολύτως "καθαρή" από τα bugs που έχουν επισημανθεί. Ετσι, δεν θα χρειαστεί να κατεβάσετε κανένα patch του παιχνιδιού, μια και όλα έχουν ενσωματωθεί στην εν λόγω έκδοση. Στο σημείο αυτό θα συμφωνήσω με όλα όσα αναφέρει ο φίλος στο e-mail του, ότι, δηλαδή, κάποιος που αγοράζει ένα παιχνίδι δεν είναι υποχρεωμένος να έχει πρόσβαση στο Internet για να κατεβάζει patches. Δυστυχώς, όμως, αυτή η κατάσταση είναι μία πραγματικότητα που αφορά στο σύνολο των RPGs που κυκλοφορούν τα τελευταία χρόνια και όχι μόνο στο Ultima 9. Αυτός είναι και ο λόγος που τα περιοδικά φροντίζουν, όπως κάνει ανελλιπώς και το δικό μας "PC Master", να προσθέτουν στην ύλη των CDs που συνοδεύουν τα τεύχη τους όλα τα τελευταία patches των παιχνιδιών που κυκλοφορούν. Τώρα, αν κάποιος ούτε Internet έχει ούτε και περιοδικά του χώρου αγοράζει και θέλει να παίζει παιχνίδια, τότε τι να πω; Τα σχόλια δικά σας.

Το δεύτερο σημείο που θέλω να τονίσω είναι ότι, τελικά, από ό,τι φαίνεται, το παιχνίδι είναι υπερβολικά απαιτητικό ως προς τις κάρτες γραφικών. Συνεπώς, φροντίστε να βρείτε -είτε μέσω του Internet είτε από αλλού- τους τελευταίους drivers που υπάρχουν για την κάρτα γραφικών σας, κάτι το οποίο προτείνει ανεπιφύλακτα η Origin. Μόνο έτσι θα γλιτώσετε από αρκετά προβλήματα. Εξάλλου, οι περισσότεροι (ποσοστό περίπου 90%) που αναφέρουν προβλήματα χρησιμοποιούν TNT2 κάρτες γραφικών. Ελάχιστα προβλήματα ή κανένα δεν έχουν αναφερθεί για όσους έχουν Voodoo 3 ή 2, G400 ή G200 και S4 Savage κάρτες γραφικών. Ξέρω ότι με τα γραφόμενά μου ίσως να στεναχωρήσω πολλούς φίλους με TNT 2 κάρτες γραφικών, αλλά αυτή είναι η αλήθεια. Κάποιοι έχουν χαρακτηρίζει το Ultima 9 ως το "The real TNT2 killer game"! Ο νοών νοείτω.

Τελειώνοντας την απάντησή μου, θέλω να τονίσω στον φίλο μας ότι η διαφορά μου με τα reviews όλων των άλλων που έχω διαβάσει είναι ότι εγώ καταγράφω τα πραγματικά bugs που έχω συναντήσει και τα οποία πιστεύω ότι θα αντιμετωπίσετε και εσείς. Το γεγονός ότι άρχισα ξανά το παιχνίδι οφείλεται αποκλειστικά και μόνο στην ανασφάλεια που ένιωθα (επηρεασμένος από όλα όσα είχα διαβάσει στο Internet αλλά και στα ξένα περιοδικά) και στην "παρατραβηγμένη" αίσθηση του πρέποντος που έχω ως άνθρωπος. Ο δε φίλος μου Ηλίας Μανεσιώτης, για τον οποίο ρωτάς, αφού ύστερα από πολλά πειράματα πείστηκε ότι για την περίπτωσή του ευθύνεται ο συνδυασμός του mainboard και της Viper TNT κάρτας γραφικών που διαθέτει (βρήκε τι φταίει στο συνδυασμό αυτό διαβάζοντας ένα faq του Quake!), κατέληξε ότι, μόλις αλλάξει υπολογιστή, θα πάρει μία Matrox κάρτα γραφικών για να ησυχάσει. Ο βασικότερος λόγος που συνέβαλε στη λήψη αυτής της απόφασης είναι ότι, όσο αυτός παιδευόταν με το ποιους drivers να βάλει, η Matrox κυκλοφόρησε για τις κάρτες της G400 και G200 δύο νέες εκδόσεις drivers. Η υποστήριξη ενός προϊόντος που αγοράζεις είναι εξίσου σημαντικός παράγοντας με την αγορά αυτή καθ' εαυτή, σημείο στο οποίο -δυστυχώς- δεν στέκεται κανένα περιοδικό του χώρου. Προσωπικά, έχω εγκαταστήσει την τελευταία έκδοση των drivers για τη Marvel G400 που διαθέτω και όλα δουλεύουν ρολόι. Ούτε crash, ούτε... εξωγήινοι, ούτε κανένα άλλο περίεργο πρόβλημα. Τελεία και παύλα.



**Από το σημείο αυτό πάνω στα βουνά, εκεί όπου είναι η dark column, σχετικά κοντά στο Paws, και αφού λιώσεις τον πάγο με μερικά fireballs, θα μπεις στο Dungeon Destard.**

## BUGS

Συνεχίζω την αναφορά στα bugs που συνάντησα και τα οποία πιστεύω ότι στον άλφα ή βήτα βαθμό θα αντιμετωπίσετε και εσείς.

Στο προηγούμενο τεύχος έγραφα για τους καταστηματάρχες που το έσκασαν από τα μαγαζιά τους και πήραν τους δρόμους. Ξέρω ότι μερικοί βιάστηκαν να με κοροϊδέψουν, αλλά δεν πειράζει. Ε, το ίδιο πρόβλημα αντιμετώπισε και ο φίλος μου Γιώργος Μαραγκουδάκης, ο οποίος όμως, γνωρίζοντας τι είχα πάθει, φρόντιζε να κλείνει τις πόρτες των καταστημάτων φεύγοντας. Μου ανέφερε, λοιπόν, ότι γυρνώντας μία φορά στην Britain είδε έναν ή δύο, δεν θυμάμαι, καταστηματάρχες να έχουν βγει στους δρόμους, αν και οι πόρτες των καταστημάτων τους ήταν κλειστές. Χωρίς να χάσει την ψυχραιμία του, όπως και εγώ που ξανάρχισα το παιχνίδι, έφυγε χωρίς να δώσει καμία σημασία στο γεγονός. Την επόμενη φορά που ξαναγύρισε στην Britain, οι καταστηματάρχες ήταν κανονικά μέσα στα μαγαζιά τους! Αχ, να είχα κι εγώ την ίδια ψυχραιμία... Θα είχα γλιτώσει πολλές ώρες παιχνιδιού.

Τόσο εγώ όσο και ο φίλος μου Μαραγκουδάκης συναντήσαμε ένα περίεργο φαινόμενο στην περιοχή Minoc και Cove, όπου πας μετά την περιοχή Moonglow και αφού έχεις ήδη αποκαταστήσει τρεις shrines: το έδαφος στις περιοχές κοντά στη θάλασσα είναι επισφαλές, γι' αυτό φροντίστε να κάνετε συχνά saves




**Γνώση μαγείας του έκτου κύκλου και ανώτατο επίπεδο εμπειρίας στις γροθιές και το τόξο. Ταυτόχρονα, το Strength και το Dexterity είναι στο ανώτατο δυνατό επίπεδο (4th level).**




**Συναντώντας τον Blackthorn λίγο προτού καταστρέψει τη μοναδική (;) Chalice of Honor.**



**Από την περίφημη παρωδία της δίκης της Raven.**

όσο είστε στην περιοχή αυτή. Τι εννοώ με τη λέξη "επισφαλές"; Σε αρκετά σημεία, είτε ενώ περπατάς είτε ενώ προσπαθείς να πηδήξεις από ένα σημείο σε κάποιο άλλο, βυθίζεσαι στο έδαφος(!) και βλέπεις τα υπόγεια εδάφη της περιοχής στην οποία βρίσκεσαι. Φυσικά, αν τύχει και πέσεις σε λάβα, πεθαίνεις αμέσως. Γενικά, στην περίπτωση αυτή η μόνη λύση είναι να κάνεις load μία προηγούμενη θέση. Συνεπώς, το τονίζω για άλλη μία φορά, πρέπει να κάνετε συχνά save. Ας σημειωθεί ότι ούτε για το συγκεκριμένο πρόβλημα έχω διαβάσει κάποια αναφορά στο Internet.

Από την περιοχή αυτή και μετά δεν αντιμετώπισα άλλη δυσκολία - ή, τουλάχιστον, έτσι νόμιζα. Για να σας εξηγήσω, όμως, ακριβώς πώς έχει το επόμενο πρόβλημά μου με το Ultima 9, πρέπει να αναφέρω ορισμένα στοιχεία σχετικά με τη μεθοδολογία που ακολουθώ παίζοντας ένα παιχνίδι, είτε RPG είτε adventure.

Καταρχήν, ξεκαθαρίζω ότι έχω την πολύ "κακή" συνήθεια να κρατώ υπεραναλυτικά saves για κάθε παιχνίδι που παίζω. Βάσει αυτής της νοοτροπίας μου, λοιπόν, ακολουθώ της εξής τακτική: Αρχικά, παίζω μία ολόκληρη περιοχή κρατώντας μερικά γενικά saves. Αφού ολοκληρώσω την περιοχή που εξερευνώ και τη μάθω καλά, μετά την ξαναπαίζω με δύο στόχους πια στο μυαλό μου: να συνεχίσω να κρατώ υπεραναλυτικά saves και να δοκιμάσω ορισμένες άλλες ιδέες που εν τω μεταξύ έχουν έρθει στο μυαλό μου. Ετσι μέχρι το σημείο στο οποίο φθάνω για πρώτη φορά στο Minoc και Cove είχα κάνει 312 saves συνολικού μεγέθους 816MB, τα οποία αναγκάστηκα να κάνω zip σε ένα αρχείο μεγέθους 196MB, προκειμένου να συνεχίσω το παιχνίδι - βλέπετε, με τόσα saves το παιχνίδι καθυστερούσε κατά την κλήση του Save\Load menu. Αφού, λοιπόν, έκανα zip τα saves μου, τα έσβησα όλα (ένα ένα) μέσω της σχετικής επιλογής και άφησα μόνο τα δύο τελευταία για να μπορώ να συνεχίσω.

Μετά, λοιπόν, το Minoc και Cove γύρισα στην Britain και από εκεί, μέσω ενός περάσματος που σου ανοίγει ο Lord British, πήγα στο Yew. Αφού παρακολούθησα τη δίκη της Raven και έδωσα το Queen's egg στον Vasagralem για να τον καθησυχάσω ότι η φυλή των Gargoyles δεν κινδυνεύει με αφανισμό, πήγα στο κάστρο-φυλακή Wrong με μία διπλή αποστολή: να ελευθερώσω την καταδικασμένη σε θάνατο Raven και να πάρω το Glyph of Justice που βρίσκεται στα υπόγεια της dark column ακριβώς σε αυτό το σημείο. Κατόπιν έπαιξα κανονικά το παιχνίδι, ολοκλήρωσα τις αποστολές μου και συνέχισα στο Trinsic, αφού εν τω μεταξύ τακτοποίησα κάτι προβλήματα που ανέκυψαν στην Britain. Την πρώτη φορά που έπαιξα το συγκεκριμένο τμήμα, από το σημείο που φθάνω στο Wrong μέχρι και το σημείο που φθάνω στο Trinsic και μπαίνω στα dungeons του Shame, δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα. Ολα λειτουργούσαν κανονικότατα, έκανα save/load όπου χρειαζόταν και προχωρούσα μια χαρά. Οταν μετά τρεις μέρες παιχνιδιού αποφάσισα να ξαναπαίξω όλο αυτό το τμήμα για να κρατήσω τα υπεραναλυτικά saves μου... με χτύπησε κεραυνός. Μου έτυχε το εξής απίστευτο και όμως αληθινό: Φεύγοντας από το δωμάτιο στο οποίο βρίσκεσαι μπαίνοντας για πρώτη φορά στο κάστρο Wrong και προχωρώντας στους υπόλοιπους χώρους της φυλακής, έκανα μεν κανονικά save, αλλά μόλις πήγαινα να φορτώσω το save μου, εμφανιζόταν το μήνυμα "Too many nearby items - unrecoverable error, exiting!". Δεν πίστευα στα μάτια μου. Βλέπετε, είχα ξαναπαίξει την περιοχή αυτή χωρίς κανένα πρόβλημα. Τι είχε συμβεί ή αλλάξει εν τω μεταξύ; Και τι δεν έκανα... Στην αρχή πίστεψα ότι φταίνε τα άνω των 100 αντικείμενα που είχα αφήσει στα πατώματα του κάστρου του Lord British. Υπέθεσα ότι μπορεί στον κώδικα του παιχνιδιού οι δύο περιοχές να είναι η μία δίπλα στην άλλη και να επηρεάζονται. Ετσι έφυγα, πήγα πίσω στο κάστρο, μάζεψα όλα τα αντικείμενα, τα πούλησα και ξαναγύρισα στο Wrong. Τίποτα. Το πρόβλημα παρέ-



**Ο τρομερός εχθρός σου, ο διαβολικός Guardian.**

μενε. Ακόμη θυμάμαι, βλέπετε, το περίφημο bug του Ravenloft 2, στο οποίο, όταν τα αντικείμενα που άφηνες στο έδαφος ξεπερνούσαν ένα κάποιον αριθμό, το πρόγραμμα εξαφάνιζε καταπώς αυτό ήθελε από το έδαφος μία σειρά αντικειμένων. Το τρομακτικότερο δε ήταν η διαπίστωση του bug αυτού ακριβώς στο finale του παιχνιδιού, όπου φθάνοντας στην τελική έξοδο έπρεπε να υπάρχουν δύο αντικείμενα, τα οποία όμως είχαν ήδη εξαφανιστεί λόγω του προαναφερθέντος bug! Ετσι, ύστερα από πάρα πολλές προσπάθειες και αφού κατάλαβα επιτέλους τι και γιατί συμβαίνει, αναγκάστηκα να παίξω όλο το παιχνίδι από την αρχή. Το bug αυτό είμαι ο πρώτος που το ανακάλυψα, μια και είμαι μάλλον ο μοναδικός που συγκεντρώνει σε μία περιοχή ΟΛΑ τα αντικείμενα που συναντά σε ένα RPG! Βίτσιο πάντως κι αυτό...

Ας επιστρέψουμε, όμως, στο Ultima 9. Και τι δεν δοκίμασα... Αρχισα να ξαναπαίζω το παιχνίδι φορτώνοντας όλο και πιο παλιές θέσεις. Πάλι τίποτα. Προσπάθησα να κάνω μία σειρά ενεργειών ακριβώς όπως θυμόμουν ότι τις είχα κάνει την πρώτη φορά, μήπως και η σειρά των πράξεων επηρεάζει τελικά το παιχνίδι. Κανένα αποτέλεσμα. Δοκίμασα και άλλα πολλά για δύο ημέρες χωρίς να καταλήξω πουθενά. Αποφάσισα να ρίξω μέσω των σχετικών ρυθμίσεων του παιχνιδιού την ποιότητα των γραφικών στο πιο χαμηλό επίπεδο. Ω του θαύματος, σε μερικές περιοχές του κάστρου όπου πριν το Load κάποιων saves δεν λειτουργούσε, τώρα φαινόταν να λειτουργεί. Απεγκατέστησα οποιοδήποτε πρόγραμμα φορτωνόταν στην taskbar των Windows (στην κάτω δεξιά γωνία της taskbar), ώστε να ελευθερώσω στο μέγιστο δυνατό βαθμό τη μνήμη, και αποφάσισα να προχωρήσω. Η αλήθεια είναι ότι ήξερα τι πρέπει να κάνω από την προηγούμενη φορά που είχα παίξει το παιχνίδι και δεν είχα συναντήσει κανένα πρόβλημα. Ετσι, έκπληκτος, αλλά και προς μεγάλη ανακούφισή μου, διαπίστωσα ότι από τη στιγμή που ελευθερώνω τη Raven και μετά το πρόβλημα με το Load ήδη σωσμένων θέσεων σταματά να υπάρχει. Ούτε στο υπόλοιπο παιχνίδι ξανασυνάντησα κάτι αντίστοιχο, αν και πλέον από την τρομάρα που πήρα φροντίζω να δοκιμάζω κάθε save που κάνω. Τι έφταιγε για όλα αυτά; Ειλικρινά δεν ξέρω. Γιατί την πρώτη φορά όλα κύλησαν ομαλά και τη δεύτερη προέκυψε το πρόβλημα; Επίσης δεν ξέρω. Εψαξα στο Internet όσο περισσότερο μπορούσα, μίλησα με αρκετούς παίκτες του Ultima 9, κανείς όμως δεν είχε καταγράψει κάτι ανάλογο. Ωστόσο, το πρόβλημα εξακολουθεί να υπάρχει στα saves μου για κάθε δύσπιστο. Μάλιστα, έχω κάνει capture σε εικόνα το πανάθλιο και σιχαμένο αυτό μήνυμα.

Με τις δοκιμές που περιέγραψα βρήκα άλλο ένα bug, το τελευταίο θέλω να ελπίζω, που επίσης κανείς άλλος μέχρι τώρα δεν φαίνεται να έχει καταγράψει. Τότε που δοκίμασα να πουλήσω όλα τα αντικείμενα που είχα μαζέψει, διαπίστωσα ότι το πρόγραμμα δεν δέχεται να κουβαλάς περισσότερα από 9.999 χρυσά νομίσματα. Τι γίνεται αν έχεις πάνω σου π.χ. 8.500 νομίσματα και πουλήσεις πράγματα αξίας 3.000 νομισμάτων; Στο backpack σου θα εμφανιστεί ο μαγικός αριθμός 9.999 και δίπλα σου θα πέσουν 1.501 νομίσματα! Και όχι μόνο αυτό, αλλά όταν έχεις 9.999




**Ελευθερώνοντας τη Raven από το κάστρο-φυλακή του Wrong. Ενας μεγάλος έρωτας γεννιέται.**

νομίσματα πάνω σου, οι εχθροί που σκοτώνεις δεν αφήνουν στο έδαφος νομίσματα!

Τελειώνοντας την ιστορία με τα bugs του παιχνιδιού, θέλω να κάνω για ακόμη μία φορά τις εξής παρατηρήσεις:

- Για κανένα από τα bugs που μου έτυχαν και αναφέρω στα άρθρα μου δεν βρήκα κάτι σχετικό στο Internet. Σημειώστε ότι μερικά από αυτά έτυχαν και στον φίλο μου Μαραγκουδάκη, άρα πρόκειται για μάλλον γενικότερα προβλήματα του παιχνιδιού.

- Κανένα από αυτά δεν παίζει καθοριστικό ρόλο στην ομαλή πορεία του παιχνιδιού, εκτός ίσως από αυτό με τα save/load στο Wrong μέχρι να ελευθερώσεις τη Raven. Αν το αντιμετωπίσετε, είναι γεγονός ότι θα δοκιμάσετε τις αντοχές σας στο παιχνίδι.

- Γνωρίζοντας πια τι μου/μας έχει συμβεί στο παιχνίδι, ξέρετε τι να αποφύγετε. Αρα, όλα θα είναι πολύ ευκολότερα για εσάς.

Πλέον το παιχνίδι πρέπει να έχει έρθει στη χώρα μας. Οσοι έχετε Pentium II και καλές κάρτες γραφικών παίξτε το οπωσδήποτε. Πρόκειται για μία ανεπανάληπτη εμπειρία, τον πιο τέλειο 3D κόσμο που έχετε δει, μία πανέξυπνα σχεδιασμένη δράση, την οποία διαπερνά μία εκπληκτική εσωτερική λογική. Προσθέσετε μερικά εξαιρετικά έξυπνα και πρωτότυπα Dungeons... Ε, τι άλλο θέλετε, ακόμη εδώ είστε; Τρέξτε να το αγοράσετε και μετά τα ξαναλέμε.

Στο επόμενο τεύχος θα ασχοληθώ με μερικά tips που αφορούν στη δράση αυτή καθ' εαυτή του παιχνιδιού. Ως τότε καλό gaming...

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC



**Φρόντισε να παγιδέψεις τη Wyrmguard Annaj, η οποία στην πραγματικότητα είναι η σύντροφός σου Jaana.**

# ANTIO, RICHARD...

## Η ξαφνική αποχώρηση του ιδρυτή της Origin

**Στο προηγούμενο τεύχος, Νο 119, ολοκλήρωνα το άρθρο μου γράφοντας τα εξής: "Τελειώνοντας, είναι πιστεύω φανερό σε όλους ότι βρισκόμαστε πλέον στο επίκεντρο μιας μεγάλης μεταβατικής περιόδου, μίας κρίσης των κλασικών computer games και των εταιριών που τα παράγουν, κυρίως αυτών. Θα συνεχίσουμε με τις εξελίξεις που υπάρχουν στο χώρο των computer games στο επόμενο τεύχος".**

Αλήθεια, πόσο προφητικές ήταν αυτές οι σκέψεις, τις οποίες -δυστυχώς- οι τελευταίες εξελίξεις στην Origin ήρθαν να επιβεβαιώσουν με τον πιο δραματικό τρόπο, επισκιάζοντας οποιοδήποτε άλλο γεγονός στο χώρο των games αυτή την περίοδο.

Μετά την αποχώρηση των ιδρυτών της Sierra, Roberta και Ken Williams, ήρθε η σειρά του ιδρυτή της Origin, Richard Garriott, να φύγει από την εταιρία που αυτός πρωτοδημιούργησε πριν από περίπου 20-21 χρόνια. Θυμάμαι σαν τώρα ένα απόσπασμα από μία συνέντευξη της Roberta Williams, πριν από 3-4 μήνες, η οποία όταν ρωτήθηκε ποιους δημιουργούς παιχνιδιών θαυμάζει περισσότερο, απάντησε: "Αρκετούς, μα πάνω απ' όλους τον εκπληκτικό Richard Garriott, διότι αυτός ξεκίνησε πρώτος, διότι αυτός δημιούργησε την πιο θρυλική σειρά στην ιστορία των computer games, τα περίφημα Ultima, αλλά και διότι συνεχίζει ακόμη, ενώ εμείς δυστυχώς αποχωρήσαμε από τη Sierra, την εταιρία που εμείς φτιάξαμε ..." Τι καταραμένα λόγια ήταν αυτά!



Το 1978-79 ο Richard Garriott ξεκίνησε γράφοντας το πρώτο του RPG, το Akalabeth, το οποίο πούλησε 30.000 αντίτυπα στα χρόνια 1978-1981, ενώ παράλληλα χαρακτηρίστηκε ως ένα από τα 30 κορυφαία προγράμματα της χρυσής εποχής των computer games.

Επιτρέψτε μου μία μικρή ιστορική αναφορά. Επειδή τον τελευταίο καιρό έχω διαβάσει πάρα πολλά για το ποιο είναι το πρώτο RPG στο χώρο των υπολογιστών, σας πληροφορώ τα εξής: Το πρώτο επίσημα καταγραμμένο εμπορικό RPG που κυκλοφόρησε για τους υπολογιστές είναι το DUNGEON CAMPAIGN του Robert Glardy, το οποίο βγήκε το 1978. Στην πραγματικότητα το πρώτο εμπορικό RPG που δημιουργήθηκε ποτέ είναι το θρυλικό WIZARDRY, το οποίο όμως δυστυχώς, αν και σχεδιάστηκε στη Νέα Υόρκη το 1977, κατόρθωσε να κυκλοφορήσει μόλις το 1981.





Ας ξαναγυρίσουμε όμως στην Origin.

Το 1980 κυκλοφόρησε το περίφημο ULTIMA 1 από την California Pacific και πούλησε περίπου 50.000 αντίτυπα - απίστευτο νούμερο για την εποχή εκείνη. Ο Garriott ξαναπήρε τα δικαιώματα του παιχνιδιού στα μέσα της δεκαετίας του 1980 και οι προγραμματιστές της Origin ξανάγραψαν τον κώδικά του σε Assembly το 1986. Το Ultima 2 κυκλοφόρησε το 1982. Για να βρει εκδοτική εταιρία, ο Richard έβγαλε μία ανακοίνωση που έλεγε ότι έψαχνε για έναν εκδότη που θα δεχόταν να κυκλοφορήσει τα παιχνίδια του σε ειδική συσκευασία (κουτί), στην οποία θα συμπεριλάμβανε και έναν πάνινο χάρτη του παιχνιδιού. Η εταιρία που εμφανίστηκε και πήρε τελικά τα δικαιώματα του Ultima 2 ήταν η Sierra On Line. Ναι, διαβάζετε σωστά, πρόκειται για τη γνωστή σε όλους Sierra. Το παιχνίδι πούλησε σχεδόν αμέσως 50.000 αντίτυπα, ενώ μέχρι το 1990 είχε πουλήσει συνολικά 100.000 αντίτυπα. Ο Richard αποφάσισε να κυκλοφορήσει μία νέα έκδοση του ULTIMA 2 για τους IBM υπολογιστές. Αυτό ήταν η αιτία που ήρθε σε σύγκρουση με τη Sierra, αφού οι άνθρωποι της τελευταίας αρνήθηκαν να του κάνουν ένα νέο συμβόλαιο, ισχυριζόμενοι ότι, βάσει του συμβολαίου που είχαν, μπορούσαν να του δώσουν ένα συγκεκριμένο ποσό χρημάτων και τίποτα παραπάνω. Ή θα έπαιρνε δηλαδή τα χρήματα που του έδιναν και θα κυκλοφορούσε την έκδοση που ήθελε ή θα έπρεπε να αποχωρήσει χωρίς αυτά και να μην κυκλοφορήσει τίποτα. Ετσι, ο Richard αποφάσισε μεν να πάρει τα χρήματα και να βγάλει το αγαπημένο του παιχνίδι και στους IBM υπολογιστές, την ίδια στιγμή όμως είχε ήδη αποφασίσει ότι στο εξής θα έπρεπε να προχωρήσει μόνος του.

Ετσι, πάρθηκε η απόφαση για τη δημιουργία της Origin. Το 1983 δημιουργήθηκε η Origin από τους Richard Garriott, τον πατέρα του (πρώην αστροναύτη των ΗΠΑ!), τον αδελφό του, Robert, και τον Chuck Bueche, που είχε κάνει την έκδοση του Atari 800 για τη Sierra και που έκτοτε είχε εμφανιστεί ως Chuckles the clown σε αρκετά Ultima. Τα πρώτα γραφεία τους ήταν το γκαράζ του σπιτιού των Garriott! Το πιο αξιοπερίεργο στην ιστορία της Origin είναι ότι ο Richard υπέγραψε συμβόλαιο με την εταιρία του ως συγγραφέας, το ίδιο ακριβώς που

# Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

θα υπέγραφε οποιοσδήποτε άλλος έγραφε ένα παιχνίδι γι' αυτήν. Το περίφημο αυτό συμβόλαιο ανέφερε ότι, αν το παιχνίδι που θα έγραφε έκανε μικρές πωλήσεις, θα έπαιρνε αντίστοιχα λίγα χρήματα, αν όμως έκανε πολλές πωλήσεις, θα έπαιρνε πολλά χρήματα. Είχε δε και μία ειδική option για το αν το παιχνίδι ξεπερνούσε τις 100.000 αντίτυπα. Σε αυτήν την περίπτωση απλώς θα γινόταν πάμπλουτος.

Το 1985 κυκλοφόρησε το Ultima 4, που πούλησε περίπου 200.000 αντίτυπα. Από τότε η ζωή του Richard Garriott άλλαξε μια για πάντα. Το παιχνίδι κράτησε την πρώτη θέση στη λίστα των πωλήσεων του Billboard για έξι μήνες και ψηφίστηκε από το Computer Gaming World και το εξαιρετικό QuestBusters (αχ! πού είναι πια αυτό το τρομερό newsletter;) ως το παιχνίδι της χρονιάς.



Το 1986 ήρθαν στην Origin μερικοί πολύ σημαντικοί προγραμματιστές: Ο Dallas Snell από την Αλάσκα, που είχε γράψει τα graphic adventures THE QUEST (1984) και RING QUEST (1986) για την Penguin Software, o Dr Cat (David Shapiro) που είχε γράψει τα CAVERNS OF FREITAG, EXPEDITION AMAZON και SWORD OF KADASH, o John Miles, ο οποίος στέλνοντας το demo ενός RPG εμπνευσμένου από τα Ultima προσελήφθη αμέσως, και άλλοι πολλοί.

Το 1988 κυκλοφόρησε το ULTIMA 5 από την Broderbund. Είναι η χρονιά που σημειώθηκε η τρομερή πτώση στο χρηματιστήριο των ΗΠΑ και ολοκληρώθηκε η κατάρρευση της αγοράς των video game cartridges.

Το 1990 κυκλοφόρησε το ULTIMA 6, το οποίο ήταν απόλυτα bug-free, αλλά και το πρώτο που κυκλοφορούσε στα προκαθορισμένα χρονικά πλαίσια. Η συνέχεια είναι λίγο-πολύ γνωστή. Το 1991 κυκλοφόρησε το ULTIMA 7: THE BLACKGATE, το 1993 το ULTIMA 7 PART TWO: SERPENT ISLE και αρχίζει η σταδιακή ένωση της Origin με την Electronic Arts, η οποία έχει πια αναλάβει τη διακίνηση των παιχνιδιών της Origin σε παγκόσμιο επίπεδο. Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε και το THE SILVER SEED, ένα add-on του ULTIMA 7 PART TWO: SERPENT ISLE. Το 1994 κυκλοφόρησε το ULTIMA 8 PAGAN, ενώ την ίδια χρονιά ένα ειδικό πακέτο που πρόσθετε ομιλία (speech) στο παιχνίδι.

Το 1997 δημιουργήθηκε το πιο φιλόδοξο project του Richard Garriott, το ULTIMA ONLINE, το 1998 το ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE, η βελτιωμένη και bug-free έκδοση του Ultima Online και έπεται η γνωστή σε όλους συνέχεια.

Θα σταθώ σε 4 ακόμη παιχνίδια που κυκλοφόρησε η Origin, αν και δεν ήταν δικά της. Πρόκειται για τα ULTIMA UNDERWORLD 1 και 2, που κυκλοφόρησαν το 1991-92 και 1992-93 και είναι τα πρώτα εμπορικά παιχνίδια που δημιούργησαν τους 3D κόσμους όπως τους γνωρίζουμε σήμερα (πλήρη περιστροφική κίνηση, θέα και κίνηση πάνω και κάτω, σχεδόν απόλυτη ελευθερία κινήσεων να πηδάς, κολυμπάς, σκαρφαλώνεις, πετάς κ.λπ.), και τα Martian Dreams και ShadowCaster.

Η Origin επίσης κυκλοφόρησε την πολύ πετυχημένη σειρά των Wing Commander, αλλά και τα Privateer, Crusaders και Cybermage. Ελπίζω να μην ξεχνάω κανένα.

Τι μένει έπειτα από όλα αυτά; Ονειρα και χαμένοι μύθοι. Από την εποχή της πώλησης της Sierra σκεφτόμουν τα εξής: Εχεις ένα όραμα το οποίο κατορθώνεις και το κάνεις πραγματικότητα. Το πνευματικό δημιούργημά σου εξελίσσεται σε μία πολύ μεγάλη εμπορική επιχείρηση. Και τότε έρχεται κάποιος, ακόμη μεγαλύτερος από σένα, και σου κάνει μία οικονομική πρόταση εξαγοράς την οποία δεν μπορείς να αρνηθείς. Γιατί πώς να αρνηθείς όταν σου προσφέρουν πολλά δισεκατομμύρια, σχεδόν 1 τρισεκατομμύριο, για την εταιρία σου; Και τελικά πουλάς. Μόνο που μαζί πουλάς και τα όνειρά σου, το όραμά σου. Πόσοι αλήθεια θα είχαν τη δύναμη να αντισταθούν σε μία τέτοια πρόταση; Οι Williams δεν βρήκαν τη δύναμη να αντιδράσουν και προς το παρόν έχουν αποχωρήσει από το χώρο. Θα βρει ο Richard Garriott την απαιτούμενη δύναμη για να συνεχίσει; Το άμεσο μέλλον θα δείξει. Πάντως, τον έχουμε τόσο πολύ ανάγκη.

Τώρα τι κάνουμε; Πώς θα ζήσουμε χωρίς τους θρύλους και τους μύθους μας; Μία μία οι αγαπημένες μας εταιρίες κλείνουν, οι αγαπημένοι μας δημιουργοί αποχωρούν από τις εταιρίες που οι ίδιοι έφτιαξαν: Sierra, Cyberdreams, Origin, Roberta Williams, Richard Garriott και τόσοι άλλοι. Ολοι αυτοί, που μαζί τους μεγαλώσαμε όλα αυτά τα χρόνια, που ήταν το στήριγμά μας, χάνονται, φεύγουν. Από τους παλιούς έχει μείνει πια μόνο ο Ron Gilbert, ο δημιουργός του system engine των πρώτων adventures της LucasArts, ο οποίος επίσης μας έδωσε τα περίφημα Monkey Islands. Είναι χωρίς καμιά αμφιβολία ο τελευταίος του είδους του. Ο τελευταίος των Μοϊκανών. Υπάρχουν και άλλοι, όπως ο Tim Schafer και η Jane Jensen, αλλά είναι πολύ νεότεροι.

Από κάπου πρέπει να βρούμε τη δύναμη να κρατηθούμε για να συνεχίσουμε. Οι καιροί είναι πολύ δύσκολοι και όλα γύρω μας μοιάζουν να γκρεμίζονται. Και εγώ, ένα μεγάλος θαυμαστής των Ultima και του Garriott, είμαι ψυχοπλακωμένος με την κατάσταση που έχει δημιουργηθεί. Και πάνω που ήθελα να σας πω ότι μπορεί ο Avatar να τελείωσε, αλλά μη στεναχωριέστε γιατί τελικά θα υπάρξουν και άλλα ULTIMA signle games! Ετσι είχε πει ο Richard Garriott στην τελευταία συνέντευξή του. Τώρα πάει, πετάξανε κι αυτά. Ξαφνικά νιώθω μόνος και γερασμένος. Αλλά είπαμε... Πρέπει να βρούμε τη δύναμη να συνεχίσουμε. Γιατί σίγουρα μπροστά μάς περιμένουν πολλές ακόμη χαρούμενες στιγμές, μικρές και μεγάλες. Μόνο που τώρα πια τίποτα δεν θα είναι το ίδιο. Γεια σου Richard, γεια σου Roberta... να 'στε όλοι καλά.

Τελειώνοντας, δύο ερωτήσεις προς όλους εσάς. Θυμάστε πότε πουλήθηκαν η Sierra και η Origin;

PC



# SPECTRUM

## Adventuremania!

**Ε, λοιπόν, δεν το περίμενα με τίποτα! Τουλάχιστον όχι σε τέτοιο βαθμό! Ο λόγος για το μικρό πρωταπριλιάτικο αστειάκι που σας ετοίμασα στο προηγούμενο τεύχος, με το DreamCratch! Και καλά, αυτοί που μπήκαν στον κόπο να τρέξουν τον υποτιθέμενο εξομοιωτή ανταμείφθηκαν και με το παραπάνω με τον ανεπανάληπτο Αστυνόμο Σαΐνη. Ομως, υπήρχαν κι άλλοι που νόμισαν ότι το ψέμα ήταν η ύπαρξη freeware ROM για N64 κι έστειλαν μηνύματα του στυλ "ποιον πας να κοροϊδέψεις;" και τέτοια. Μεγάλο σόου!**

**Του Γιάννη Καλοσκάμπη**
**cv97056@central.ntua.gr**

Υπήρχε μία περίοδος, τη δεκαετία του '80, κατά την οποία κυκλοφορούσαν συνεχώς παιχνίδια περιπέτειας για τον Spectrum, με αποτέλεσμα ίσως ο δημοφιλέστερος υπολογιστής που σχεδίασε ο Θείος να χαρακτηριστεί ως το απόλυτο adventuro-μηχάνημα. Ετσι, από το CD του "PC Master" δεν ήταν δυνατόν να λείψουν τα παλιά, καλά text adventures, οι πρόγονοι των σημερινών υπερπαραγωγών. Τίτλοι όπως οι Gnome Ranger, Price of Magic, Vera Cruz, Sidney Affair, The Pawn, Hobbit και Snowball (...) είναι σίγουρο πως θα ξυπνήσουν στους παλιότερους πολλές αναμνήσεις.

Για την ιστορία και τα κατορθώματα του Θείου (ένας είναι ο Θείος!) τα έχουμε, βέβαια, ξαναπεί σε προηγούμενα τεύχη. Γνωρίζουμε όλοι ότι εκτός από ικανότατος εφευρέτης ήταν πάνω απ' όλα ένας μεγάλος σόουμαν, που ήξερε άλλοτε με το κέφι του κι άλλοτε με τις ιδιοτροπίες του να τραβά επάνω



Το περίφημο Vera Cruz. Δυστυχώς, στη συνέχεια κάπου κολλάει.

του τα φώτα της δημοσιότητας. Δυστυχώς, όμως, η φωτογραφία που είχα βάλει σε προηγούμενο τεύχος ήταν και μικρή και λίγη για να χωρέσει το μεγαλείο του Θείου (που είναι, βέβαια, ένας). Εδώ λοιπόν ξεπληρώνω το χρέος μου, αφού βρήκα στο δίκτυο φωτογραφίες του Sir Clive Sinclair σε χαρακτηριστικές -πιστεύω- πόζες, τις οποίες και δημοσιεύουμε.

Θα ήθελα, προτού ξεκινήσω την παρουσίαση των emulators, να διευκρινίσω κάτι: Μπορεί από αυτή τη στήλη να διαβάσετε καμιά φορά αρνητικά -έως και πικρόχολα- σχόλια για κάποιο πρόγραμμα. Αυτό, όμως, δεν το κάνω για να χλευάσω τους προγραμματιστές που καταβάλλουν τεράστιες προσπάθειες και θυσιάζουν μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου τους για να παρουσιάσουν ένα όσο το δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα. Απλώς προσπαθώ να σπάσω κάπως τη μονοτονία μίας ξερής, αυστηρής παρουσίασης, κάνοντας λίγη πλάκα. Οφείλουμε όλοι να υποστηρίξουμε τους ανθρώπους αυτούς που εργάζονται χωρίς να απαιτούν χρήματα από κανέναν και μας παρέχουν τη δυνατότητα να παίζουμε εντελώς δωρεάν τα αγαπημένα μας παιχνίδια. Γι' αυτό ίσως να είχε νόημα να



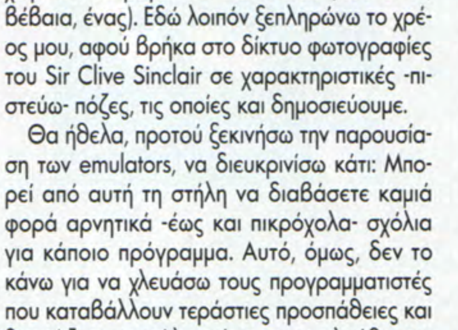

Το Army Moves 2 στα 256 χρώματα.

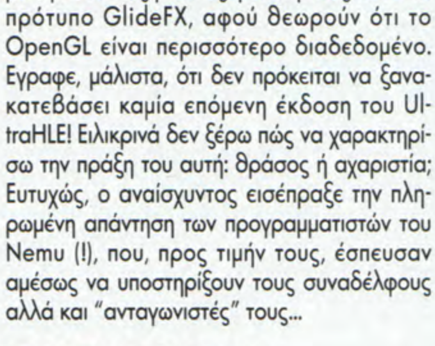
στέλνατε κάποιο μήνυμα συμπαράστασης στους προγραμματιστές του αγαπημένου σας εξομοιωτή, ως ηθική επιβράβευση.

Τα γράφω αυτά, διότι διάβαζα τις προάλλες σε κάποιο forum το μήνυμα ενός "θλιβερού" τύπου, ο οποίος ούτε λίγο ούτε πολύ χαρακτήριζε τους προγραμματιστές του UltraHLE τεμπέληδες, καθώς είχαν δηλώσει ότι στο μέλλον δεν θα ασχοληθούν τόσο πολύ με την ανάπτυξη του εξομοιωτή τους κατά το πρότυπο GlideFX, αφού θεωρούν ότι το OpenGL είναι περισσότερο διαδεδομένο. Εγραφε, μάλιστα, ότι δεν πρόκειται να ξανακατεβάσει καμία επόμενη έκδοση του UltraHLE! Ειλικρινά δεν ξέρω πώς να χαρακτηρίσω την πράξη του αυτή: θράσος ή αχαριστία; Ευτυχώς, ο αναίσχυντος εισέπραξε την πληρωμένη απάντηση των προγραμματιστών του Nemu (!), που, προς τιμήν τους, έσπευσαν αμέσως να υποστηρίξουν τους συναδέλφους αλλά και "ανταγωνιστές" τους...

### ΕΞΟΜΟΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ SPECTRUM

**256:** Το τετράγωνο του 16 και ένας χαρακτηριστικός αριθμός στο χώρο των υπολογιστών. Για να βρίσκεται, βέβαια, στο παρόν άρθρο και στη συγκεκριμένη θέση σημαίνει πως έτσι ονομάζεται ένας εξομοιωτής για Spectrum και μάλιστα ένας από τους καλύτερους και πλέον πρωτότυπους. Οι απαιτήσεις σε hardware είναι ελάχιστες (486 στα 100,




Το Cybernoid στα 256 χρώματα και στην κλασική έκδοση.


Ο Θείος με τη γνωστή "τηλεόραση τσέπης" του.

4MB RAM, VGA με 256KB μνήμη). Ωστόσο, η δουλειά που έχουν κάνει οι προγραμματιστές είναι ομολογουμένως πολύ καλή και δεν περιορίζεται στην πιστή απόδοση του υπολογιστή: Εγινε μία προσπάθεια "ανανέωσης" των παλιών, κλασικών παιχνιδιών του Spectrum και πλέον μπορείτε να παίξετε τα αγαπημένα Cybernoid, Army Moves, Jetpac, Game Over, Knight Lore, Solomon's Key και πολλά άλλα στα 256 χρώματα (εξ ου και το όνομα του emulator)! Αυτό επιτεύχθηκε με την προσθήκη ενός .gfx αρχείου, που το πρόγραμμα διαβάζει μαζί με το ROM. Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό, και όσοι από εσάς είχατε Spectrum πρέπει να το δείτε. Αλλη αίσθηση! Διευκρινίζω ότι δεν έχει γίνει κάποια επεξεργασία στο ROM, η επέμβαση είναι καθαρά εξωτερική. Για να πειστείτε δοκιμάστε να τρέξετε το ίδιο αρχείο με άλλον εξομοιωτή. Βέβαια, για τους συντηρητικούς, που θεωρούν ότι τέτοιες μετατροπές δεν απέχουν πολύ από την ιεροσυλία, υπάρχει η επιλογή που τους επιτρέπει να γυρίσουν στα κλασικά 16 χρώματα, πατώντας το F2. Ας δούμε όμως επιγραμματικά τις εντολές του 256: Το μενού με τα ειδικά διαμορφωμένα ROMs εμφανίζεται με το πλήκτρο F7. Με το F5 μπορείτε να φορτώσετε αρχεία τύπου .sna και .z80, το F9 εμφανίζει το μενού με τις επιλογές, ενώ με το F10 ενεργοποιείται ο debugger. Με το F12 κάνετε reset και, τέλος, με το πλήκτρο F4 μπορείτε να τραβήξετε κάποια αναμνηστική φωτογραφία. Βέβαια, επειδή τίποτα δεν είναι τέλειο στο μάταιο τούτο κόσμο, ο -κατά τα άλλα εξαιρετικός- εξομοιωτής που παρουσιάζουμε εδώ έχει τις αδυναμίες του, που συνοψίζονται στην περιορισμένη υποστήριξη τίτλων, μια και αγνοούνται τελείως τα disk ή tape images των μορφών .tap και tzx. Ακόμα, μας τα χαλάει λιγάκι στον ήχο, αφού η μουσική παίζει από τον -όχι ιδιαίτερα καλλίφωνο- speaker του PC μας.


O Clive αρνείται την ύπαρξη του Spectrum+, μόλις τέσσερις μέρες πριν από την επίσημη κυκλοφορία του.

**Speccyal:** Πρόκειται για ένα κλασικό πρόγραμμα για Windows. Εξομοιώνει αποκλειστικά τον Spectrum 48k, αλλά μπορεί και διαβάζει πολύ περισσότερους τύπους αρχείων από τον 256, αφού υποστηρίζονται οι μορφές sna, z80, scr και tap. Το ωραίο είναι ότι στο συνοδευτικό readme αρχείο του προγράμματος (είναι αυτονόητο ότι πρέπει να το διαβάζουμε πάντα προτού τρέξουμε κάποιο πρόγραμμα, ειδικά αν πρόκειται για freeware) ο προγραμματιστής θέτει το φιλοσοφικό ερώτημα: "Με τόσους εξομοιωτές για Spectrum, γιατί να προτιμήσετε τον δικό μου;". Γεγονός είναι ότι μπορεί και τρέχει περίπου το 95% των διαθέσιμων παιχνιδιών, ο δε ήχος κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Ωστόσο, η εξομοίωση είναι σχετικά αργή και απαιτείται αρκετά ισχυρό μηχάνημα. Pentium 266 με μία κάρτα που να προσφέρει ικανοποιητικές επιδόσεις κάτω από το DirectDraw είναι το προτεινόμενο σύστημα. Το δοκίμασα σε 200άρη και έκανε crash μόλις φόρτωνε το ROM των 48K, ενώ σε Celeron 300 ξεκινούσε κανονικά, αλλά έπρεπε να περιμένω αρκετή ώρα για να παίξω τα παιχνίδια. Σίγουρα, όμως, προσφέρει αρκετές ευκολίες. Μάλιστα, βρίσκω ιδιαίτερα ελπιδοφόρο το ότι ανανεώνεται πάρα πολύ συχνά.


Γέλιο και χαρά!

**WinZ80:** Θα έχετε σίγουρα ακουστά

## ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

**Από στιγμή σε στιγμή αναμένεται να κυκλοφορήσει η συνέχεια της θρυλικής σειράς Metal Slug, που θα φέρει τον πρωτότυπο τίτλο Metal Slug 3. Φυσικά, λίγες μέρες μετά την κυκλοφορία, κάποιοι καλοί άνθρωποι θα φροντίσουν να φτιάξουν το αντίστοιχο ROM για να χαρούμε κι εμείς το παιχνίδι στους υπολογιστές μας! Μακάρι το γεγονός αυτό να σταθεί αφορμή να κυκλοφορήσει επιτέλους η καινούρια έκδοση του NeoRage, που την περιμένουμε τόσο καιρό...**

**Λίγες μέρες μετά την κυκλοφορία της έκδοσης 0.7 του Nemu (παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος) έκαναν την εμφάνισή τους τα πρώτα ανεπίσημα .ini αρχεία, που ανέβαζαν τον ήδη μεγάλο αριθμό των υποστηριζόμενων παιχνιδιών. Οι προγραμματιστές του εξομοιωτή φρόντισαν να μαζέψουν όλα αυτά τα .ini, διόρθωσαν κάποια μικρο-bugs του προγράμματος και παρουσίασαν (σε χρόνο ρεκόρ) την έκδοση 0.7a, που θα βρείτε και στο συνοδευτικό CD του περιοδικού.**

**Βρήκα σε κάποιο site και κατέβασα μία διαφορετική έκδοση του Impact. Beta version, έλεγε, και υποστηρίζει μερικά παιχνίδια επιπλέον (Star Gladiator 2, Street Fighter EX 2, Tetris the Grandmaster). Στην περιγραφή του αρχείου αναφερόταν ότι είναι μία "καινούρια, κάπως πιο σταθερή έκδοση". Ωστόσο, ο emulator ήταν αρκετά πιο αργός από την πρώτη κυκλοφορία, το δε περίεργο της υπόθεσης ήταν ότι δεν βρήκα τίποτα σχετικό σε κανένα άλλο site.**

την ώρα του παιδιού. Μάλιστα, κάποιοι πιο ψαγμένοι θα ξέρουν και την ώρα του φιδιού. Τώρα, πάντως, είναι η ώρα του φτυαριού. Αφού τρέξετε, λοιπόν, το exe αρχείο του προγράμματος, θα παρατηρήσετε κάτι περίεργο: Το πλήκτρο ΟΚ, που θα πρέπει να πατήσετε για να μπείτε στο πρόγραμμα, κινείται με αστρονομική ταχύτητα και ακανόνιστη τροχιά μέσα σε ένα παράθυρο! Πρόκειται, προφανώς, για ένα παιχνιδάκι που σκαρφίστηκε ο προγραμματιστής για να μας υποχρεώσει να διαβάσουμε ένα κειμενάκι που αναφέρει, μεταξύ άλλων, ότι για να πάρουμε την πλήρη έκδοση του εξομοιωτή πρέπει να καταβάλουμε το διόλου ευκαταφρόνητο ποσό των 20 λιρών Αγγλίας (στην τιμή συμπεριλαμβάνονται οι εκδόσεις για DOS και Windows - τι καλά!). Είκοσι λίρες σημαίνει, βέβαια, 11.000 δρχ., αν δεν απατώμαι. Για να γίνουν οι συγκρίσεις, το Bleem! κοστίζει περίπου 10.000 δρχ. Μα είναι δυνατόν να αγοράσει κάποιος έναν εξομοιωτή για Spectrum και να δώσει τόσα λεφτά; Ούτε το crack -που λέει ο λόγος- δεν αξίζει κανείς να κατεβάσει! Η πλάκα είναι ότι παραδίπλα αναφέρονται οι αναλογίες σε δολάρια και μάρκα, αφού είναι σίγουρο ότι θα ενδιαφερθούν χρήστες από διάφορες χώρες του κόσμου! Σέβομαι, φυσικά, και με το παραπάνω την προσπάθεια των προγραμματιστών, αλλά, εφόσον πρόκειται ουσιαστικά για ημιτελή δουλειά, βάζεις ένα συμβολικό ποσόν, δεν βαράς κατευθείαν στο δόξα πατρί! Ας ασχοληθούμε, όμως, και με το πρόγραμμα: Στα περίπου δέκα λεπτά που έχουμε περιθώριο να δοκιμάσουμε τον emulator, διαπιστώνουμε, καταρχήν, ότι είναι πολύ αργός! Ειδικά στην έκδοση για Windows, είναι σαν να περιμένεις αιώνες. Για να είμαστε δίκαιοι, βέβαια, ο ήχος είναι αρκετά καλής ποιότητας, υπάρχει ένα αρκετά εκτενές και αναλυτικό αρχείο help, ο debugger είναι αρκετά αξιόλογος, υποστηρίζονται όλοι οι τύποι αρχείων (θεωρητικά, διότι τουλάχιστον εγώ μόνο .sna παιχνίδια κατάφερα να τρέξω), αλλά...



Βγάζοντας έναν... λαγό από το καπέλο του.

**Real Spectrum:** Μία αρκετά φιλόδοξη προσπάθεια εξομοίωσης του Spectrum. Προσέξτε μόνο ότι υπάρχει διαφορετική έκδοση του emulator για κάθε επεξεργαστή. Ετσι, σύμφωνα πάντα με τους προγραμματιστές, αν έχετε Pentium και χρησιμοποιήσετε την έκδοση για K6, θα παρατηρήσετε επιδόσεις κατά 10% χειρότερες. Επίσης, μην ξεχάσετε, προτού τρέξετε τον Respec, να αποσυμπιέσετε στο ίδιο directory με το exe και το αρχείο rspec-roms.zip, αλλιώς δεν θα τρέξει. Πρόκειται, κατά τη γνώμη μου, για τον καλύτερο εξομοιωτή Spectrum που παρουσιάζουμε εδώ. Εύχρηστος, μολονότι είναι πρόγραμμα DOS, γρήγορος και υποστηρίζει όλους τους τύπους αρχείων. Στον δε τομέα του ήχου τα πηγαίνει πολύ καλά, αφού χρησιμοποιεί τη SoundBlaster σας για να αποδώσει τέλεια τον ήχο του Spectrum. Τι άλλο θέλετε;

**X128:** Για να τον τρέξετε θα πρέπει πρώτα να βάλετε το DOS4GW.EXE στο φάκελο που εγκαταστήσατε τον emulator. Μόλις το κατάλαβα, με έπιασε μαύρη απελπισία, αφού η τελευταία φορά που είχα χρησιμοποιήσει το εν λόγω αρχείο για να δοκιμάσω έναν εξομοιωτή για Game Gear ήταν πριν από κάτι μήνες και τότε είχα δυσκολευτεί αρκετά για να το βρω. Τελικά, τη λύση έδωσε το CD του The Dig. Αρα, πρέπει οπωσδήποτε να δείτε τον X128, μόνο και μόνο διότι το αρχείο DOS4GW που θα χρησιμοποιηθεί είναι ιστορικής σημασίας.



Μην κλαις, Θείε.



O Sinclair κατά τη διάρκεια συνέντευξης στο γραφείο του.

**ZX Spectrum 128:** Αλλο ένα πρόγραμμα για Windows. Τρέχει αρκετά καλά τα αρχεία .sna, αλλά καθυστερεί χαρακτηριστικά να φορτώσει τα αρχεία .tzx και .tap. Κάτι που ίσως ενοχλήσει μερικούς είναι ότι πρέπει να ρυθμίσετε το βάθος χρώματος στα 256 χρώματα, αλλιώς δεν τρέχει ο εξομοιωτής. Ο ήχος αποδίδεται με σχετική ακρίβεια και το interface είναι εύχρηστο και με αρκετές επιλογές - κάτι που ήταν, φυσικά, αναμενόμενο.

## ΤΕΛΙΚΑ...

Ο πιο αξιόπιστος emulator που είδαμε σήμερα είναι σίγουρα ο Real Spectrum. Ωστόσο, επαναλαμβάνω ότι πρέπει οπωσδήποτε να δείτε και τα κλασικά παιχνίδια σε 256 χρώματα, κάτι που προσφέρει μόνο ο 256. Στο CD θα βρείτε, βέβαια, κι άλλους εξομοιωτές για Spectrum (είναι ατέλειωτοι!), τους οποίους, λόγω έλλειψης χώρου, δεν προλαβαίνω να παρουσιάσω αναλυτικά. Από αυτούς, αν έχετε ακόμα το κασετόφωνο του Spectrum, και βέβαια κάποιες κασέτες, μην παραλείψετε να δείτε τον ZX Spectrum 48k, αφού προσφέρει μια καταπληκτική δυνατότητα: μπορείτε να συνδέσετε το κασετόφωνό σας στην υποδοχή Line-In της κάρτας ήχου σας, και να φορτώσετε τα παλιά προγράμματα σε πραγματικό χρόνο! Οι προγραμματιστές είναι τρελοί. Ωραίοι τρελοί, όμως... PC

# COMPUTERS GAMES CLUB

















## ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

| | |
|---|---|
| SOLDIER OF FORTUNE | 12.500 |
| MESSIAH | 12.900 |
| THIEF 2 | 12.500 |
| UEFA 2000 | 12.500 |
| NFS PORCHE | 12.900 |
| FI 2000 | 12.900 |
| STAR TREK: ARMADA | 12.900 |
| STAR WARS: FORCE COMANDER | 12.900 |
| MASESTY | 12.500 |
| RISK 2 | 12.500 |
| CROC 2 | 12.500 |
| MIGHT & MAGIC 8 | 12.900 |
| DIE HARD TRILOGY 2 | 12.500 |
| SUPERBIKES 2000 | 12.900 |
| SPEC OPS 2 | 12.500 |
| BASKETBALL MANAGER | 11.900 |
| NOX | 12.500 |
| INVICTUS | 12.500 |

## ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

| | |
|---|---|
| WORLD CUP '98 | 3.900 |
| NBA 97 | 3.500 |
| NBA 98 | 4.500 |
| DREAMS | 4.900 |
| TIME COMANDO | 3.500 |
| RAVEN | 4.900 |
| WLS '98 | 3.900 |
| TICT | 4.500 |
| DOMINOS | 3.500 |
| CYBERIA 2 | 4.900 |
| BEAST WITHIN | 5.900 |
| TERANOVA | 3.500 |
| COMANCHE | 3.500 |
| RISE ROBOTS | 3.500 |
| JOYPAD | 6.500 |
| JOYSTICK | 6.500 |
| CAMERA | 24.900 |

## Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL P3 600MHz, MICROSTAR 6199 YA, 64 DIM (100MHz) ATI PAGE 128 (32MB), FUJITSU 10, 2x ULTRA ATA 66, SB. 128, CD-ROM 48, 1,44 FDD, ATX TOWER, MODEM 56.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, MONITOR HYUNDA 15", ΗΧΕΙΑ 120WATT, KEYBORD, MOUSE

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

349.000 ΔΡΧ.




ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.







ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs







ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

**ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00**

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
COMPUTER'S GAME CLUB ΣΥΡΟΥ ΚΩΤΣΟΒΙΛΗ 40, ΤΗΛ.: (0281) 83270
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΔΗΨΟΥ ΕΡΜΟΥ 6, ΤΗΛ.: (0226) 24959

# ΚΟΛΠΑ & ΤΕΡΤΙΠΙΑ ΤΟΥ OUTLOOK EXPRESS

## ΜΕΡΟΣ 2ο

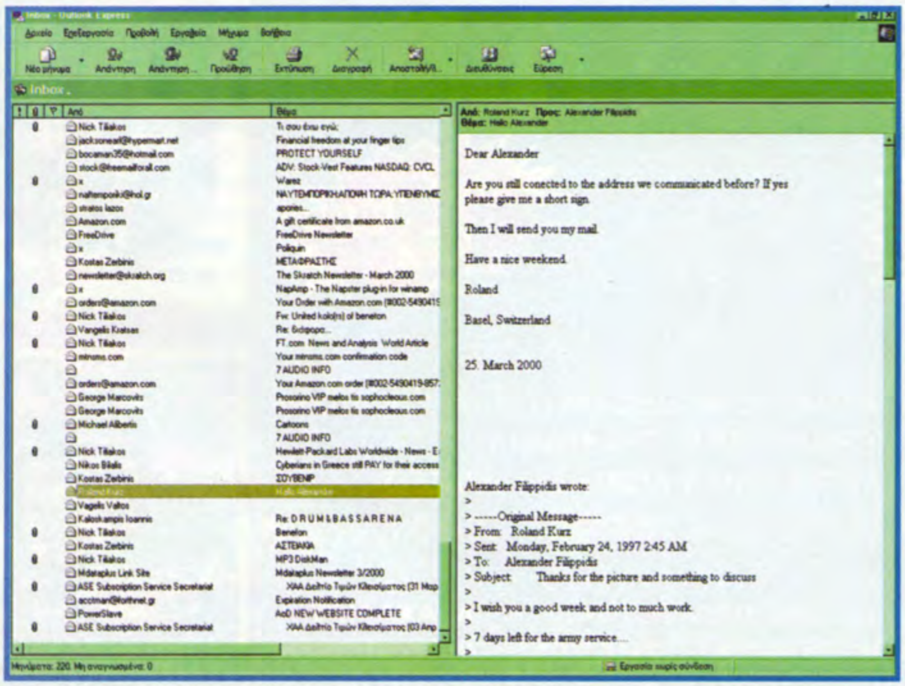
***Στο δεύτερο μέρος της σειράς θα ασχοληθούμε αναλυτικά με το βιβλίο διευθύνσεων και τις δυνατότητές του, οι οποίες είναι ιδιαίτερα χρήσιμες σε όλους όσοι χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να έρχονται σε επαφή με φίλους και συνεργάτες.***

*Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη*
*flexus@ath.forthnet.gr*

Το βιβλίο διευθύνσεων παρέχει έναν χώρο κατάλληλο για την αποθήκευση πληροφοριών επαφής, ώστε να είναι εύκολη η ανάκτησή τους από προγράμματα όπως το Microsoft Outlook Express. Θα διαπιστώσετε ότι οι ακόλουθες δυνατότητες σάς βοηθούν να οργανώσετε όλες τις πληροφορίες επαφών με την πιο εύχρηστη μορφή για εσάς.

### ➤ Αποθήκευση σημαντικών πληροφοριών για άτομα και ομάδες σημαντικές για εσάς

Με το βιβλίο διευθύνσεων έχετε έναν χώρο για να αποθηκεύετε διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διευθύνσεις οικίας και εργασίας, αριθμούς τηλεφώνου και fax, ψηφιακές ταυτότητες, πληροφορίες διάσκεψης, διευθύνσεις άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων, καθώς και προσωπικά στοιχεία, όπως γενέθλια, επετείους και μέλη τη οικογένειας. Μπορείτε επίσης να αποθηκεύετε διευθύνσεις ατόμων και επιχειρήσεων και να συνδέεστε μαζί τους απευθείας από το βιβλίο διευθύνσεών σας. Για επιπλέον πληροφορίες που δεν εμπίπτουν σε αυτές τις κατηγορίες, υπάρχει επαρκής χώρος για σημειώσεις.




**Μία σχετικά εύχρηστη διαρρύθμιση του Inbox.**

### ➤ Εύρεση ατόμων και επιχειρήσεων με χρήση των υπηρεσιών καταλόγου LDAP

Οι υπηρεσίες καταλόγου είναι δυναμικά εργαλεία αναζήτησης που σας επιτρέπουν να εντοπίσετε ονόματα και διευθύνσεις στο Internet. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις υπηρεσίες όταν ορίζετε τη διεύθυνση σε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

### ➤ Δημιουργία ομάδων επαφών για ταχυδρομικές λίστες

Μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες επαφών για να διευκολύνετε την αποστολή ηλεκτρονικής αλληλογραφίας σε μία ομάδα ατόμων, όπως σε συναδέλφους, συγγενείς ή φίλους από έναν αθλητικό χώρο. Κάθε φορά που θέλετε να στείλετε ηλεκτρονική αλληλογραφία σε όλα τα μέλη μίας ομάδας, χρησιμοποιήστε απλώς το όνομα της ομάδας αντί να πληκτρολογείτε χωριστά τα στοιχεία κάθε επαφής. Η δημιουργία ομάδων είναι επίσης ένας καλός τρόπος για να οργανώσετε ένα μεγάλο βιβλίο διευθύνσεων.

### ➤ Κοινή χρήση του βιβλίου διευθύνσεών σας με άλλους χρήστες

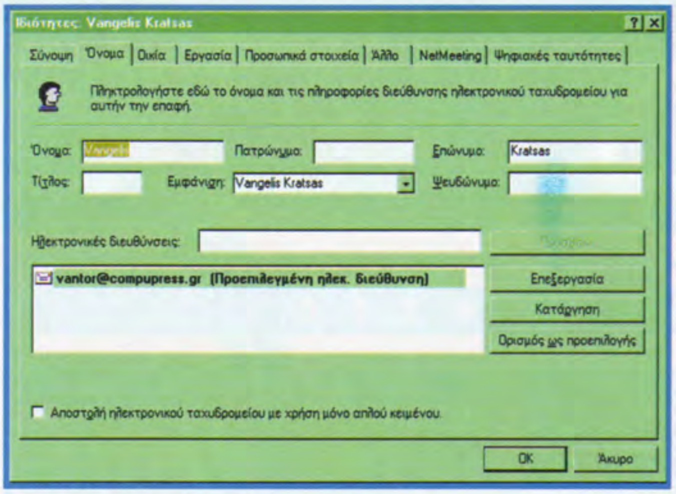
Δημιουργώντας ένα αναγνωριστικό, κάθε άτομο που χρησιμοποιεί το βιβλίο διευθύνσεων μπορεί να οργανώσει τις επαφές σε δικούς του φακέλους. Οποιος θέλει μπορεί να τις τοποθετήσει στο φάκελο "Κοινόχρηστες επαφές", ώστε να μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν και άτομα με άλλα αναγνωριστικά.

### ➤ Εισαγωγή ονομάτων από τα άλλα βιβλία διευθύνσεων

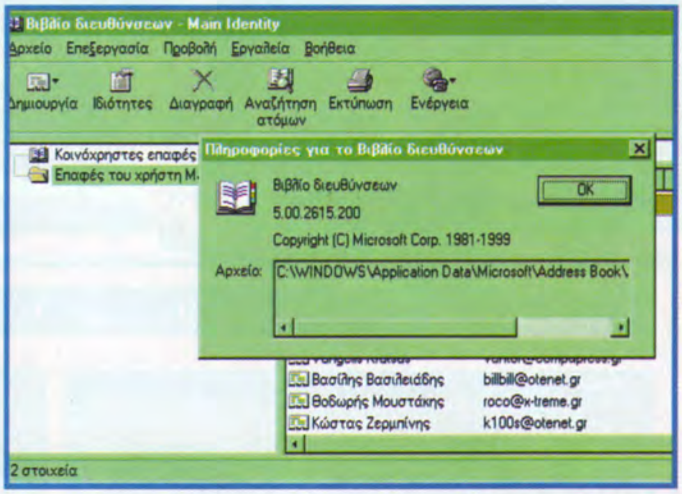
Η πρόοδος που σημειώνει το Outlook Express δεν έχει ως αποτέλεσμα να χάσετε τις πληροφορίες του παλιού σας βιβλίου διευθύνσεων. Μπορείτε να εισαγάγετε τα προσωπικά σας βιβλία διευθύνσεων από πολυάριθμα δημοφιλή προγράμματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όπως τα Microsoft Exchange, Eudora Light και Eudora Pro, Netscape Communicator και Microsoft Internet Mail για Windows 3.1 καθώς και από οποιοδήποτε πρόγραμμα εξάγει αρχεία κειμένου, με τιμές διαχωρισμένες με κόμμα (CSV), όπως το Microsoft Outlook. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα αρχεία σας του βιβλίου διευθύνσεων με το Microsoft Exchange ή με οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα εισάγει αρχεία με μορφή CSV.

### ➤ Αποστολή και λήψη επαγγελματικών καρτών

Οι επαγγελματικές κάρτες είναι ο νέος τρό-




Το ηλεκτρονικό φακέλωμα του αρχισυντάκτη!




Κάνοντας κλικ στο About του Βιβλίου διευθύνσεων βλέπουμε πού βρίσκεται "κρυμμένο" το αρχείο.

πος για ηλεκτρονική αποστολή των πληροφοριών επαφής. Οταν δημιουργείτε μία επαγγελματική κάρτα στο Βιβλίο διευθύνσεων, οι πληροφορίες για την επαφή μαζί σας αποθηκεύονται με μορφή vCard, ώστε να είναι δυνατή η ανταλλαγή τους ανάμεσα σε διαφορετικά προγράμματα (π.χ. προγράμματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, βιβλία διευθύνσεων και προσωπικές ατζέντες), καθώς και ανάμεσα σε διαφορετικές ψηφιακές συσκευές (π.χ. επιτραπέζιοι ή φορητοί υπολογιστές, προσωπικοί ψηφιακοί βοηθοί και τηλεφωνικός εξοπλισμός).

### ➤Εκτύπωση του Βιβλίου διευθύνσεων ή ενός μέρους του, ώστε να μπορείτε να το πάρετε μαζί σας

Τώρα έχετε τη δυνατότητα να εκτυπώσετε το Βιβλίο διευθύνσεών σας και να το προσθέσετε στην προσωπική σας ατζέντα. Με δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε τρία στυλ σελίδας, μπορείτε να εκτυπώσετε όλες τις πληροφορίες επαφών, μόνο επαγγελματικά στοιχεία ή μόνο αριθμούς τηλεφώνου, για οποιαδήποτε ή για όλες τις επαφές σας.

### ➤Για να δημιουργήσετε μία ομάδα

Μπορείτε να στείλετε ένα μήνυμα σε μία ομάδα ανθρώπων, δημιουργώντας μία ομάδα αλληλογραφίας (ή ένα "ψευδώνυμο") που περιέχει τα ονόματά τους. Στη συνέχεια, πληκτρολογείτε απλώς το όνομα της ομάδας στο πλαίσιο Προς, όταν αποστέλλετε μηνύματα. Μπορείτε να δημιουργήσετε πολλές ομάδες, οι δε μεμονωμένες επαφές είναι δυνατόν να υπάγονται σε περισσότερες από μία.

**1.** Στο Βιβλίο διευθύνσεων επιλέξτε το φάκελο στον οποίο θέλετε να δημιουργήσετε μία ομάδα, κάνετε κλικ στο κουμπί Δημιουργία της γραμμής εργαλείων και στη συνέχεια επιλέξτε την εντολή Νέα ομάδα. Ετσι ανοίγει το παράθυρο διαλόγου Ιδιότητες.

**2.** Στο πλαίσιο Ονομα ομάδας, πληκτρολογήστε το όνομα της ομάδας.

**3.** Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να προσθέσετε άτομα στην ομάδα και ταυτόχρονα στο Βιβλίο διευθύνσεών σας, σε ορισμένες περιπτώσεις.

- Για να προσθέσετε ένα άτομο από τη λίστα του Βιβλίου διευθύνσεών σας, κάνετε κλικ στο κουμπί Επιλογή μελών και στη συνέχεια επιλέξτε ένα όνομα από τη λίστα του Βιβλίου διευθύνσεων.
- Για να χρησιμοποιήσετε μία υπηρεσία καταλόγου, κάνετε κλικ στο κουμπί Επιλογή μελών και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Εύρεση. Επιλέξτε μία υπηρεσία καταλόγου από την αναπτυσσόμενη λίστα, στο κάτω μέρος του πλαισίου κειμένου.

Αφού εντοπίσετε και επιλέξετε μία διεύθυνση, η διεύθυνση αυτή προστίθεται αυτόματα στο Βιβλίο διευθύνσεών σας.

- Για να προσθέσετε ένα άτομο απευθείας στην ομάδα, χωρίς να προστεθεί το όνομα στο Βιβλίο διευθύνσεών σας, πληκτρολογήστε το όνομα και τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του ατόμου στο κάτω μέρος του παραθύρου διαλόγου Ιδιότητες και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί Προσθήκη.
- Για να προσθέσετε ένα άτομο τόσο στην ομάδα όσο και στο Βιβλίο διευθύνσεών σας, κάνετε κλικ στο κουμπί Νέα επαφή και συμπληρώστε τα ανάλογα στοιχεία.

**4.** Επαναλάβετε τη διαδικασία για κάθε προσθήκη, έως ότου ολοκληρωθεί ο ορισμός της ομάδας.

### ➤Για να ελέγξετε την ορθογραφία σε μηνύματα

Το Outlook Express χρησιμοποιεί το πρόγραμμα ορθογραφικού ελέγχου που παρέχεται με τα ακόλουθα προγράμματα του Office 95 και Office 97 της Microsoft: Microsoft Word, Microsoft Excel και Microsoft PowerPoint. Εάν δεν έχετε εγκαταστήσει ένα από αυτά τα προγράμματα, η εντολή Ορθογραφία δεν είναι διαθέσιμη.

- Στο παράθυρο Νέο μήνυμα, κάνετε κλικ στο κουμπί Ορθογραφία της γραμμής εργαλείων ή στο μενού Εργαλεία και στη συνέχεια επιλέξτε την εντολή Ορθογραφία.

### ➤Συμβουλή

- Για να προσαρμόσετε τον τρόπο λειτουργίας του ορθογραφικού ελέγχου, κάνετε κλικ στην εντολή Επιλογές από το μενού Εργαλεία και στη συνέχεια επιλέξτε την καρτέλα Ορθογραφία.

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ

Οι υπηρεσίες καταλόγου είναι δυναμικά εργαλεία αναζήτησης, όπως ειπώθηκε προηγουμένως, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για τον εντοπισμό ατόμων και επιχειρήσεων ανά τον κόσμο. Το Βιβλίο διευθύνσεων υποστηρίζει το πρωτόκολλο LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) για πρόσβαση σε υπηρεσίες καταλόγου και προσφέρεται με ενσωματωμένη δυνατότητα πρόσβασης σε αρκετές δημοφιλείς υπηρεσίες. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε και άλλες υπηρεσίες καταλόγου μέσω της υπηρεσίας παροχής Internet. Οπως και τα εργαλεία αναζήτησης στο Internet, οι διάφορες υπηρεσίες καταλόγου χρησιμοποιούν διαφορετικές μεθόδους για τη συλλογή δεδομένων. Συνιστάται, επομένως, να δοκιμάζετε περισσότερες από μία υπηρεσίες, όταν προσπαθείτε να εντοπίσετε άτομα ή επιχειρήσεις σε απευθείας σύνδεση.

### ➤Για να ρυθμίσετε έναν διακομιστή καταλόγου, προκειμένου να ελέγξετε ηλεκτρονικές διευθύνσεις

Οταν δεν μπορείτε να θυμηθείτε την πλήρη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

ενός ατόμου, μπορείτε να πληκτρολογήσετε ένα μέρος του ονόματος και στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε την εντολή Έλεγχος ονομάτων, από το μενού Εργαλεία, για να αναζητήσετε αντιστοιχίες. Το Outlook Express εξετάζει πρώτα το βιβλίο διευθύνσεων και, αν δεν εντοπίσει καμία αντιστοιχία, διενεργεί αναζήτηση στις υπηρεσίες καταλόγου που έχετε εγκαταστήσει για τον έλεγχο διευθύνσεων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

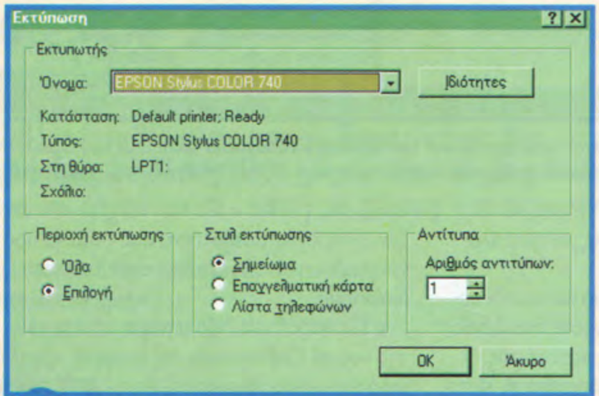
**1.** Στο βιβλίο διευθύνσεων ή στο Outlook Express κάνετε κλικ στο μενού Εργαλεία και στη συνέχεια επιλέξτε την εντολή Λογαριασμοί.

**2.** Εάν χρησιμοποιήσατε το Outlook Express, κάνετε κλικ στην καρτέλα Υπηρεσία καταλόγου.

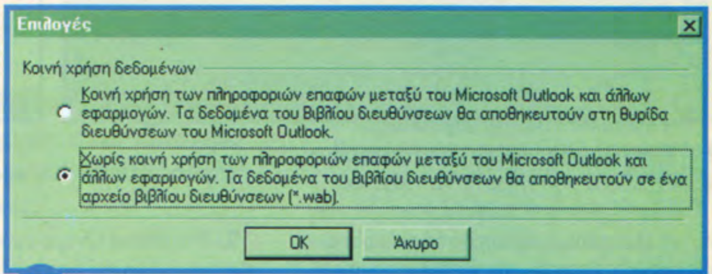
**3.** Επιλέξτε μια υπηρεσία καταλόγου και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί Ιδιότητες.

**4.** Στην καρτέλα Γενικά, επιλέξτε το πλαίσιο ελέγχου Έλεγχος ονομάτων στο διακομιστή κατά την αποστολή αλληλογραφίας.

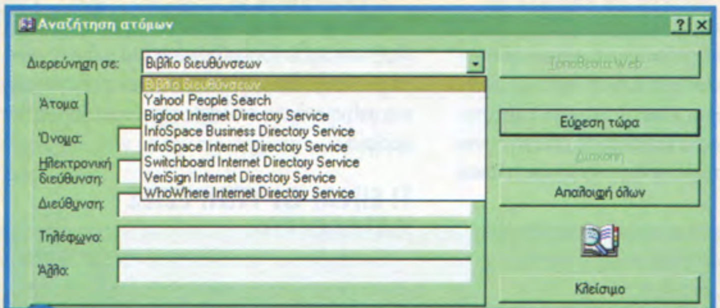
## ΒΙΒΛΙΟ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΩΝ



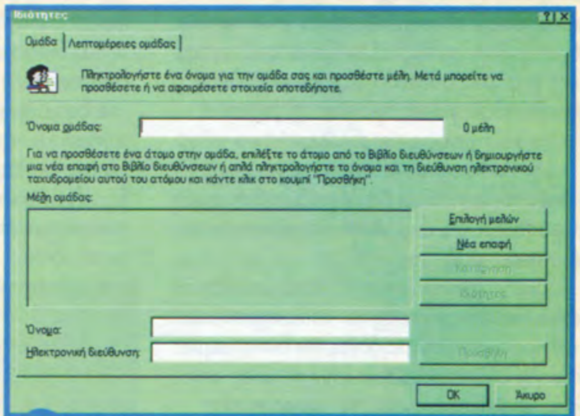

**1** Μπορούμε να εκτυπώσουμε το βιβλίο διευθύνσεων σε τρία διαφορετικά στυλ.



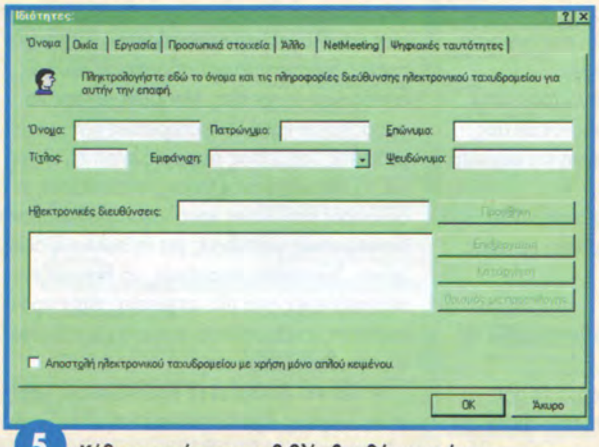

**2** Σε περίπτωση που χρησιμοποιούν το Outlook Express περισσότερα άτομα, μπορούμε να έχουμε κοινή χρήση δεδομένων.



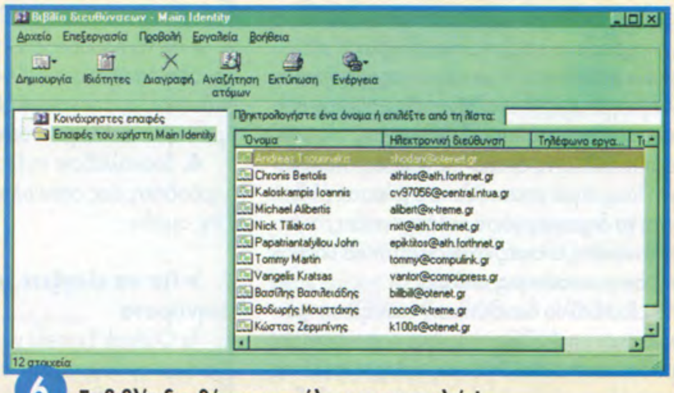

**3** Η αναζήτηση ατόμων μπορεί να γίνει τόσο στο βιβλίο διευθύνσεων όσο και σε γνωστά directories του Internet.




**4** Η χρήση των ομάδων βοηθά πολύ στην αποστολή ενός mail σε πολλά άτομα ταυτόχρονα.




**5** Κάθε καταχώριση στο βιβλίο διευθύνσεων έχει ένα πλήθος στοιχείων που μπορούμε να ορίσουμε.




**6** Το βιβλίο διευθύνσεων σε όλο του το μεγαλείο!



Δεν χρειάζεται
να έχεις πλούσιο μπαμπά
για να οδηγείς
μια Ferrari 512!
Δεν χρειάζεται
να πας στην Πολεμική Αεροπορία
για να πετάξεις ένα F16!
Ζήστε τα όλα!
Δεν χρειάζεται να τραυματιστείς
δέρνοντας
τον Bruce Lee!
Δεν χρειάζεται
να πας στη ΝΑΣΑ
για να πατήσεις στο φεγγάρι!

# CASCADING STYLE SHEETS (CSS)

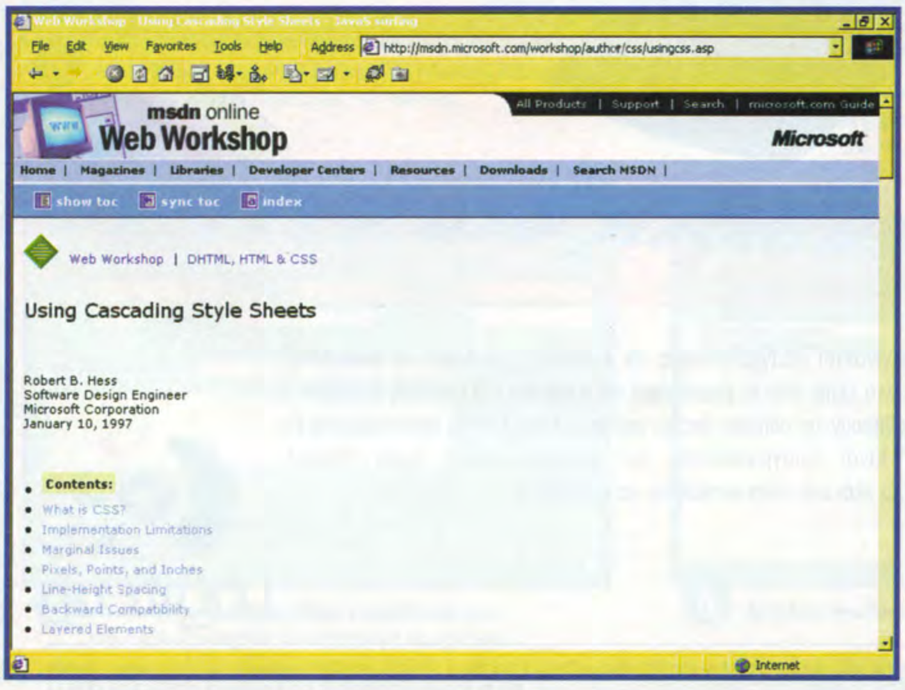
## Μια σύντομη εισαγωγή

***Εχουμε ασχοληθεί αρκετά στα τελευταία τεύχη με την JavaScript, η οποία όταν πρωτοεμφανίστηκε, δημιούργησε επανάσταση στη σχεδίαση σελίδων. Ευτυχώς όμως η ανάπτυξη και η πρόοδος δεν σταμάτησαν στην JavaScript, η οποία εμπλουτίστηκε με νέα στοιχεία και, σε συνδυασμό με τις βελτιώσεις που εισήχθησαν στην HTML, δημιούργησε την Dynamic HTML (DHTML). Ενα από τα νέα στοιχεία της HTML είναι η πρόταση της Microsoft: τα Cascading Style Sheets ή CSS.***

*του Νικόλα Δεμιρίδη*
*javas@mailbox.gr*

Ο έλεγχος της μορφής (layout) των σελίδων Web υπήρξε παραδοσιακά μια δύσκολη διαδικασία. Στην αρχή, οι δημιουργοί των σελίδων Web είχαν ελάχιστο ή καθόλου έλεγχο πάνω στην εμφάνιση των σελίδων τους. Με τον καιρό, διάφορες μέθοδοι αναπτύχθηκαν με σκοπό τον καλύτερο έλεγχο των αντικειμένων της σελίδας (κείμενο και γραφικά) και τη σωστότερη εμφάνιση των σελίδων σύμφωνα με την αρχική σχεδίασή τους. Μετά την εισαγωγή των Tables, οι δημιουργοί υιοθέτησαν αυτή τη μέθοδο για το "στήσιμο" των αντικειμένων στις σελίδες. Μάλιστα, τόση ήταν η ανάγκη για σωστό layout, ώστε ορισμένοι δημιουργοί έχουν αποκτήσει Ph.D. στη χρήση των Tables από τη συχνή χρήση τους!

Η επιθυμία για ένα τέλειο layout είναι αποτέλεσμα της μεταφοράς του έντυπου υλικού στον Web. Η τοποθέτηση του κειμένου και της εικόνας σε ένα έντυπο είναι απλή διαδικασία με τη χρήση προγραμμάτων ηλεκτρονικής στοιχειοθέτησης, όπως τα Adobe PageMaker και Quark Xpress. Ωστόσο, η μεταφορά αυτών των πληροφοριών από το έντυπο στο Διαδίκτυο απαιτεί απόλυτο έλεγχο πάνω στα αντικείμενα της σελίδας.




Με την παρουσίαση των Cascading Style Sheets (CSS) οι δημιουργοί απέκτησαν τον απαιτούμενο έλεγχο στα αντικείμενα των Web σελίδων τους. Τα CSS μάς έδωσαν τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε layers. Τα layers είναι "επιφάνειες" της σελίδας. Κάθε "επιφάνεια" περιλαμβάνει κάποια αντικείμενα και έχει ορισμένα ιδιότητες. Θεωρητικά, όλες οι "επιφάνειες" είναι "διάφανες" (transparent) και εμείς μπορούμε να επεμβαίνουμε σε όλες τις ιδιότητές τους: διάσταση, σειρά, διαφάνεια, θέση κ.ά. Τα layers σε συνδυασμό με την JavaScript και το ευρύτερο σύνολο της DHTML δημιουργούν πραγματικά αριστουργήματα. Εκτός από τα layers, τα CSS δίνουν επίσης στο δημιουργό έλεγχο σε όλους τους τομείς παρουσίασης των κειμένων και των γραμματοσειρών, περιλαμβάνοντας τον τύπο της γραμματοσειράς, την απόσταση των γραμμάτων (spacing), το μέγεθος και το είδος (bold, italic). Τα CSS είναι πραγματικό δώρο για όσους συνήθιζαν να παλεύουν προσπαθώντας να κάνουν μια σελίδα να μοιάζει το ίδιο στον Internet Explorer και τον Netscape Navigator, τόσο για Macintosh όσο και για PC.

### ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΩΝ CSS ΑΠΟ ΤΟΥΣ BROWSERS

Τα CSS υποστηρίζονται μόνο από τις τελευταίες εκδόσεις των browsers. Τόσο ο Internet Explorer 4 (υποστήριξε πρώτος, από την έκδοση 3, τα CSS) όσο και ο Netscape Navigator 4 υποστηρίζουν πλήρως τα CSS. Οσο περίεργο και αν ακούγεται, και οι δύο browsers είναι -σχεδόν- πλήρως συμβατοί. Είναι γνωστό σε όλους ότι οι δύο browsers σχεδόν ποτέ δεν συμβαδίζουν, με αποτέλεσμα να χρειάζεται άλλος τρόπος συγγραφής για τον πρώτο και άλλος για τον δεύτερο. Στα CSS όμως δεν ισχύει αυτός ο κανόνας. Ως αποτέλεσμα, τα CSS συχνά καλούνται "νεκρή ζώνη" για τους browsers τέταρτης γενιάς.

Τι συμβαίνει όμως με τα CSS σε παλιότερους browsers; Ορισμένοι, όπως ο Netscape 2.0 και 3.0, είναι αρκετά "έξυπνοι" ώστε να αγνοήσουν style sheets που βρίσκονται μεταξύ του tag <STYLE>. Ορισμένοι ακόμα πιο παλιοί, όπως ο Internet Explorer 2 και ο Netscape 1, θα αγνοήσουν μεν το <STYLE> tag, αλλά θα εμφανίσουν τα περιεχόμενα μεταξύ των tags. Τα περιεχόμενα αυτά θα τυπωθούν στην κορυφή της σελίδας σε μία γραμμή - και αυτό δεν είναι καθόλου καλό. Για να λυθεί και αυτό το πρόβλημα, η λύση είναι να κάνουμε σχόλιο τα περιεχόμενα του tag με τη χρήση των <!— —>, όπως στο ακόλουθο παράδειγμα:

```
<HTML>
<TITLE>Κρύβοντας τα CSS σε παλιότερους
  browsers</TITLE>
```

```
<STYLE type="text/css">
<!-
#stoixeio {
        position: absolute;
        z-index: 1;
        left: 30px;
        top: 30px; }
–>
</STYLE>
<BODY>
<DIV id=stoixeio>
<IMG SRC="images/stoixeio.gif" width=120
  height=90 border=0>
</DIV>
</BODY>
</HTML>
```

Με αυτή την τεχνική, μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι δεν θα συμβεί κάποιο "ατύχημα" σε παλαιότερο browser.

## ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ INTERNET EXPLORER 4 & NETSCAPE 4

Μια μεγάλη διαφορά υπάρχει μεταξύ των Internet Explorer 4 και Netscape Navigator 4: το στοιχείο visibility (ορατότητα). Αυτό το στοιχείο ελέγχει εάν ένα αντικείμενο είναι αρχικά ορατό στην οθόνη ή παραμένει κρυφό. Αποτελεί ένα αρκετά δυνατό εργαλείο, όταν συνδυάζεται με το DOM (Document Object Modeling) και την JavaScript. Χρησιμοποιώντας JavaScript ή VBScript, μπορούμε να καθιστούμε ένα αντικείμενο φανερό ή κρυφό ανάλογα με την επίδραση του χρήστη.

O Internet Explorer 4 ακολουθεί τις τελευταίες προτάσεις του W3C (World Wide Web Consortium) για τα CSS. Ενα ορατό αντικείμενο έχει την τιμή Visible (=ορατό) και ένα κρυφό αντικείμενο την τιμή Hidden (=κρυφό). Στο ακόλουθο παράδειγμα, το γραφικό stoixeio.gif θα είναι ορατό όταν φορτώσει η σελίδα. Εάν η παράμετρος Visibility ήταν Hidden, τότε θα φορτωνόταν μεν στη μνήμη, αλλά θα παρέμενε κρυφό. Στο κατωτέρω παράδειγμα η παράμετρος Visibility διατηρεί το αντικείμενο ορατό.

```
<HTML>
<TITLE>Κρύβοντας τα CSS σε παλαιότερους
  browsers</TITLE>
<STYLE type="text/css">
<!-
#stoixeio {
        position: absolute;
        z-index: 1;
        left: 30px;
        top: 30px;
VISIBILITY: visible; }
–>
</STYLE>
<BODY>
<DIV id=stoixeio>
<IMG SRC="images/stoixeio.gif" width=120
  height=90 border=0>
</DIV>
</BODY>
</HTML>
```

H Netscape παρουσίασε τον browser της όταν οι τελικές προτάσεις για τα CSS ήταν ακόμα υπό συζήτηση. Ετσι, προσπάθησε να μαντέψει ποιες θα ήταν οι παράμετροι για το Visibility. Μάντεψε όμως λάθος. Στο Netscape 4 για να κάνουμε ένα αντικείμενο ορατό χρησιμοποιούμε το Show, ενώ για να το κάνουμε κρυφό το Hide. Στη συνέχεια βλέπουμε τη διαφορά αυτή:

```
<HTML>
<TITLE>Κρύβοντας τα CSS σε παλαιότερους
  browsers</TITLE>
<STYLE type="text/css">
<!-
#stoixeio {
        position: absolute;
        z-index: 1;
        left: 30px;
        top: 30px;
VISIBILITY: show; }
–>
</STYLE>
<BODY>
<DIV id=stoixeio>
<IMG SRC="images/stoixeio.gif" width=120
  height=90 border=0>
</DIV>
</BODY>
</HTML>
```

H Netscape έχει δηλώσει ότι θα συμβιβαστεί με τις τελικές προτάσεις του W3C στο Netscape 5. Θα συνεχίσει βεβαίως να υποστηρίζει τα Show και Hide, ώστε να είναι συμβατό με παλαιότερο κώδικα.

## ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ DEFAULT

Εάν η παράμετρος Visibility δεν συμπεριληφθεί στο style sheet, τότε το αντικείμενο θα είναι ορατό. O Netscape browser θα θεωρήσει την τιμή Show και ο Internet Explorer την τιμή Visible. Παραλείποντας την παράμετρο, ξεπερνάμε το πρόβλημα της ασυμβατότητας. Μόνο όταν εμφανίζουμε και κρύβουμε αντικείμενα με τη χρήση script προκύπτει ασυμβατότητα.

### ΠΙΝΑΚΑΣ 1: ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ CURSOR

| Δήλωση CSS | Ανάθεση Script |
|---|---|
| cursor: default; | element.style.cursor = "default"; |
| cursor: move; | element.style.cursor = "move"; |
| cursor: hand; | element.style.cursor = "hand"; |
| cursor: crosshair; | element.style.cursor = "crosshair"; |
| cursor: wait; | element.style.cursor = "wait"; |
| cursor: help; | element.style.cursor = "help"; |
| cursor: w-resize; | element.style.cursor = "w-resize"; |
| cursor: n-resize; | element.style.cursor = "n-resize"; |
| cursor: e-resize; | element.style.cursor = "e-resize"; |
| cursor: s-resize; | element.style.cursor = "s-resize"; |
| cursor: nw-resize; | element.style.cursor = "nw-resize"; |
| cursor: ne-resize; | element.style.cursor = "ne-resize"; |
| cursor: se-resize; | element.style.cursor = "se-resize"; |
| cursor: sw-resize; | element.style.cursor = "sw-resize"; |
| cursor: auto; | element.style.cursor = "auto"; |

### ΠΙΝΑΚΑΣ 2: ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΩΝ

| | |
|---|---|
| **Font-family: Times;** | Τύπος γραμματοσειράς. Μπορεί να περιέχει και το όνομα της οικογένειας μόνο, π.χ. Times, Arial, Courier, Helvetica. |
| **Font-style: Normal;** | Normal, italic και oblique. Το italic με το oblique είναι ουσιαστικά το ίδιο. |
| **Font-variant: Normal;** | Normal και small-caps. |
| **Font-weight: Bold;** | Bold και normal ή 100-900, με 100 να είναι το πιο λεπτό και 900 το πιο χοντρό. |
| **Font-size: 12px;** | Το μέγεθος της γραμματοσειράς σε pixels (px) ή points (pt). |
| **Line-height: 14pt;** | Καθορίζει την απόσταση μεταξύ των γραμμών του κειμένου. |
| **Text-transform: uppercase;** | Capitalize, uppercase, lowercase και none |
| **Text-decoration: underline;** | Underline, overline, line-through και blink |

## CURSORS ΣΤΟΝ INTERNET EXPLORER 4

Η ιδιότητα Cursor επιτρέπει στο δημιουργό να αλλάζει το σχήμα του cursor κάνοντας μια δήλωση CSS ή ρυθμίζοντας την ιδιότητα style.cursor δυναμικά με τη χρήση JavaScript. Στον πίνακα 1 εμφανίζονται όλες οι πιθανές τιμές της συγκεκριμένης ιδιότητας.

## ΤΑ TAGS DIV & SPAN

Τα tags DIV (division) και SPAN είναι νέα στοιχεία στην HTML και εισήχθησαν για να υποστηρίξουν τα style sheets.

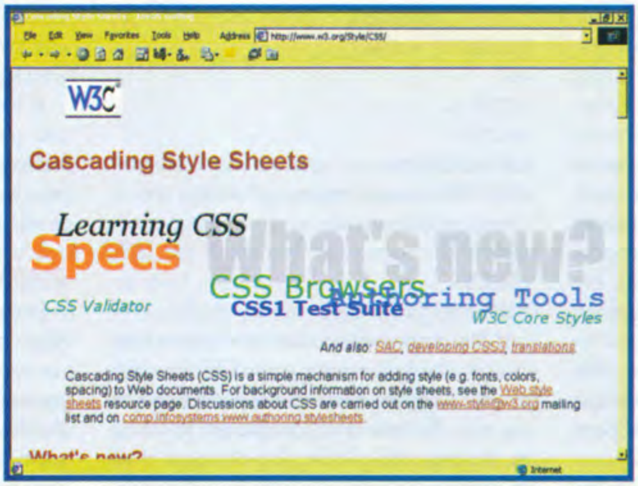
Το DIV είναι το πιο ισχυρό tag και επιτρέπει να δημιουργούμε περιοχές στη σελίδα. Μια περιοχή είναι ένα κομμάτι της σελίδας με συγκεκριμένο ύψος και πλάτος, κάτι σαν ένα floating layer. Αυτή η περιοχή μπορεί να γίνει αντικείμενο επεξεργασίας ανεξάρτητα από την υπόλοιπη σελίδα. Για παράδειγμα, μπορεί να είναι animated ή κρυφή, επίσης δύναται να καταστεί "διάφανη" ή μπορεί τα συμπεριλαμβανόμενα γραφικά να εναλλάσσονται μεταξύ ορατού και κρυφού. Οι περιοχές DIV μπορούν να έχουν και το δικό τους style sheet. Το style sheet δύναται να ορίζει τα στοιχεία που περιλαμβάνονται στο DIV και να τα τοποθετεί στη σελίδα σε συντεταγμένες x, y, z. Το DIV χρησιμοποιείται συχνά για να δημιουργήσουμε στη σελίδα ένα στοιχείο το οποίο θα επεξεργαστούμε ανεξάρτητα από την υπόλοιπη σελίδα. Τέτοια tags μπορούν να περιλαμβάνουν διάφορα γραφικά ή οποιονδήποτε συνδυασμό στοιχείων. Μπορούν επίσης να περιλαμβάνουν και Java applets και plug-in όπως το Shockwave.

Το tag SPAN χρησιμοποιείται για να εφαρμόσουμε έναν συγκεκριμένο τύπο style sheet σε μια περιοχή κειμένου ή γραφικών μιας γραμμής. Τα DIV tags, από την άλλη, μπορούν να περιλαμβάνουν περισσότερες από μία γραμμές. Φανταστείτε ότι έχετε ένα κομμάτι κειμένου όπου κάθε τρίτη λέξη διαθέτει τις εξής ιδιότητες: bold, γραμματοσειρά Times, μέγεθος 35 points, κείμενο υπογραμμισμένο και italic. Μοιάζει μεγάλος μπελάς - αλλά δεν είναι, με τη χρήση του SPAN tag. Στο ακόλουθο παράδειγμα φαίνεται πώς μπορούμε να το πετύχουμε:

```
<HMTL>
<TITLE>Ξεμπερδέματα</TITLE>
<STYLE>
<!–
span.trith {
   Font-family: Times;
   Font-style: Italic;
   Font-weight: Bold;
   Line-height: 35pt;
   Text-Decoration: underline; }
–>
</STYLE>
<BODY>
Κάθε τρίτη <SPAN class=trith>λέξη</SPAN>
   σε αυτή <SPAN class=trith>την</SPAN>
   πρόταση πρέπει <SPAN
   class=trith>να</SPAN> ξεχωρίζει.
</BODY>
</HTML>
```

## ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ LAYERS & ΤΩΝ STYLE SHEETS

Δεν είμαι πεπεισμένος ότι υπάρχει οποιοσδήποτε λόγος να μάθουμε το tag <LAYER> για το Netscape 4. Το <LAYER> tag εισήχθη από τη Netscape προτού τεθούν οι προϋποθέσεις για τα style sheets. Μάλιστα, προτάθηκε στο W3C ως μέρος των προϋποθέσεων για το CSS1, αλλά απορρίφθηκε.




Στο Netscape 4, τόσο τα layers όσο και το DIV tag υποστηρίζονται ως τρόποι δήλωσης περιοχών της σελίδας. Μπορούμε να ορίσουμε μια περιοχή είτε με το DIV είτε με το LAYER και μετά να την επεξεργαστούμε. Ωστόσο, το LAYER tag χρησιμοποιείται μόνο από το Netscape 4, ενώ το DIV tag χρησιμοποιείται και από το Netscape 4 και από τον Internet Explorer 4. Προφανώς το LAYER tag θα συνεχίσει να υποστηρίζεται από μελλοντικές εκδόσεις του Netscape, αλλά δεν θα γίνει ποτέ cross-platform.

## ΔΗΛΩΣΗ ΤΟΥ STYLE SHEET

Το style sheet το δηλώνουμε εκτός του περιεχομένου της σελίδας, όπως στο πρώτο παράδειγμα. Δηλώνουμε τις ιδιότητες του αντικειμένου στην αρχή και τους δίνουμε ένα ξεχωριστό όνομα. Ο δεύτερος τρόπος είναι να συμπεριλάβουμε τις ιδιότητες κατευθείαν στο αντικείμενο, όπως κατωτέρω:

```
<IMG SRC="images/stoixeio.gif" WIDTH=120
   HEIGHT=90 BORDER=0
   style="position:absolute; left:30; top:30; z-
   index:1;">
```

## ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ

Η πιο σημαντική δουλειά των style sheets είναι η τοποθέτηση των στοιχείων της σελίδας στην οθόνη. Η πρώτη παράμετρος, Position, ορίζει σε σχέση με τι είναι τοποθετημένο το αντικείμενο. Οταν είναι Absolute, το στοιχείο τοποθετείται σε σχέση με την άνω αριστερή γωνία της οθόνης, που έχει συντεταγμένες 0,0. Οταν είναι Relative, το στοιχείο τοποθετείται σε σχέση με τη θέση κάποιου άλλου αντικειμένου. Αυτή η μέθοδος όμως δεν χρησιμοποιείται ιδιαίτερα συχνά.

Οι παράμετροι Left και Top είναι οι συντεταγμένες x και y αντίστοιχα της άνω αριστερής γωνίας του αντικειμένου. Με άλλες λέξεις, εάν θέλουμε να τοποθετήσουμε ένα γραφικό 30 pixels από την άνω αριστερή γωνία και 30 pixels από το αριστερό κενό του browser, τότε πρέπει να θέσουμε τις εξής τιμές: Left: 30px; Top: 30px;

Η παράμετρος Z-Index επιτρέπει στα στοιχεία να τοποθετηθούν πάνω από άλλα στοιχεία. Με αυτή την παράμετρο μπορούμε να δημιουργούμε επικαλυπτόμενα layers, όπως στο Adobe Photoshop. Οσο πιο μεγάλος είναι ο αριθμός τόσο πλησιέστερα στο θεατή βρίσκεται το αντικείμενο. Εάν το layer 1 περιέχει ένα γραφικό και το layer 2 περιέχει κείμενο και χρησιμοποιήσουμε το Z-Index, τότε το κείμενο θα εμφανιστεί πάνω στο γραφικό.

## ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΙ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΩΝ

Τα CSS παρέχουν ολικό έλεγχο στην παρουσίαση των γραμματοσειρών. Στον πίνακα 2 βλέπουμε μερικά από τα πιο σημαντικά tags για τον έλεγχο των γραμματοσειρών. Ολες αυτές οι ρυθμίσεις μπορούν να τοποθετηθούν μέσα στο style sheet, όπως δείξαμε ανωτέρω, είτε με τη χρήση του <STYLE> είτε συνημμένα στο αντικείμενο. Η σειρά δεν παίζει κανένα ρόλο και δεν είναι υποχρεωτική η χρήση όλων.

## ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Βέβαια, υπάρχουν πολύ περισσότερα tags από αυτά που αναφέραμε, τα οποία θα δούμε στα υπόλοιπα άρθρα. Τα Cascading Style Sheets είναι μια επανάσταση στο χώρο του Web authoring και μας προσφέρουν άπειρες δυνατότητες για να δημιουργήσουμε ελεύθερα. Το μόνο όριο πλέον είναι η φαντασία μας.

# ASHERON'S CALL

## *On-line RPG αλά Microsoft*



***Μέχρι τώρα έχουμε δει τα κυριότερα on-line RPGs, δηλαδή τα Ultima OnLine, Everquest και The 4th Coming. Ηρθε η ώρα να δούμε και το τέταρτο πιο σημαντικό on-line RPG που κυκλοφορεί, το περίφημο Asheron's Call, το οποίο διάλεξε η Microsoft για να το εντάξει στην MSN Gaming Zone της. Αυτό που είναι σίγουρο για το Asheron's Call είναι ότι πρόκειται για ένα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια που έχω δει.***

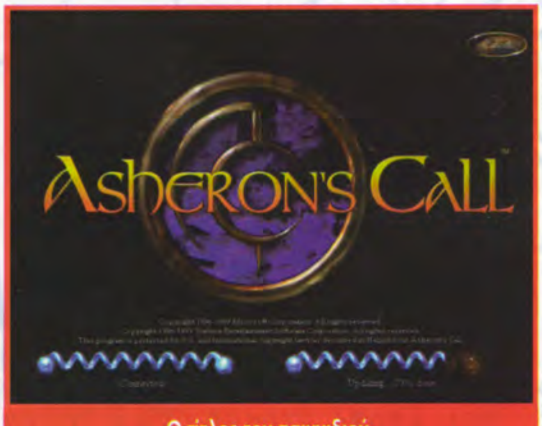
*του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη*

Εχοντας το πρόγραμμα στα χέρια σου, το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να εγκαταστήσεις το παιχνίδι στον υπολογιστή σου. Το παιχνίδι απαιτεί να έχεις συνδεθεί με την MSN Gaming Zone της Microsoft. Αν δεν διαθέτεις ήδη κάποιο λογαριασμό στην MSN Game Zone, δεν πειράζει: Το πρόγραμμα θα αναλάβει να το κάνει μαζί με την εγκατάστασή του, με την προϋπόθεση φυσικά ότι εκείνη τη στιγμή έχεις ήδη συνδεθεί στο Internet. Αν έχεις ορίσει το Netscape ως τον default browser στον υπολογιστή σου -όπως κι εγώ-, τότε θα αντιμετωπίσεις μερικά προβλήματα, αφού τα παράθυρα pop-up που ανοίγουν δεν είναι και τόσο καλά σχεδιασμένα, με αποτέλεσμα να μη φαίνονται σωστά τα σχετικά κείμενα και οι επιλογές που έχεις στη διάθεσή σου.

Εν πάση περιπτώσει, μετά την εγκατάσταση του σχετικού προγράμματος καλείσαι να δώσεις ένα zone name και ένα password. Εδώ, προσπάθησα να δώσω διάφορα ονόματα όπως: andreas, shodan, paraskevas, biblio, ekloges, sfakianos κ.ά., αλλά τα απέρριπτε ο server του προγράμματος, ειδοποιώντας με ότι όλα αυτά τα ονόματα βρίσκονται ήδη σε χρήση. Αλλά αν αυτό θα μπορούσα να το δεχτώ σχετικά εύκολα για τα πρώτα τρία ονόματα, αδυνατώ να δεχτώ ότι υπάρχουν πραγματικά εγγεγραμμένοι χρήστες με ονόματα όπως biblio, ekloges, sfakianos κ.λπ. Ετσι, κατέληξα να τυπώσω εκνευρισμένος το "xrrrrrr" και -ω του θαύματος!-, ο server του προγράμματος το δέχτηκε και προχώρησε στις επόμενες επιλογές. Από τις δοκιμές μου έχω καταλήξει στο συμπέρασμα ότι το παιχνίδι προτιμά να δώσεις ένα σύνθετο όνομα που να αποτελείται από γράμματα και αριθμούς, π.χ. andreas1 ή sfakianos0.

Το παιχνίδι λειτουργεί με μηνιαία συνδρομή 9,99 δολάρια, αγοράζοντας όμως το Asheron's Call έχεις έναν μήνα δωρεάν σύνδεσης. Η σύνδεσή σου με το παιχνίδι προϋποθέτει την κατοχή πιστωτικής κάρτας από τη μεριά σου. Αφού συμπληρώσεις τα zone name και password, προχωράς στην επιλογή του τύπου της συνδρομής σου (μηνιαία, ετήσια κ.λπ.). Τέλος, συμπληρώνοντας και τους δύο διαφορετικούς κωδικούς που συνοδεύουν το παιχνίδι που έχεις αγοράσει, είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις. Το πιο σωστό τώρα πια, δηλαδή αφού εγκαταστήσεις το παιχνίδι, είναι να κάνεις ένα reboot στον υπολογιστή σου. Εδώ να σημειώσω ότι το CD του παιχνιδιού που μας ήρθε για παρουσίαση δεν συνοδευόταν από το manual του, έτσι για μερικά στοιχεία που γράφω δεν είμαι απολύτως σίγουρος ως προς το τι τελικά προτείνει επίσημα η εταιρία. Αναγκαστικά έπρεπε να αυτοσχεδιάσω και πράγματι λυπήθηκα για τη συγκεκριμένη έλλειψη. Είναι όντως κρίμα, καθώς, από ό,τι έχω διαβάσει, το manual του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλό.

Προσωπικά αντιμετώπισα διάφορα κολλήματα του προγράμματος, προσπαθώντας να το τρέξω για πρώτη φορά. Κάνοντας reboot και εκκινώντας ξανά το πρόγραμμα από τα ειδικά icons που δημιουργεί στο desktop του υπολογιστή, όλα λειτούργησαν μία χαρά. Η διαδικασία του πρώτου login έχει ως εξής: Αφού τρέξεις το πρόγραμμα, εμφανίζεται ένα ειδικό παράθυρο του Asheron's Call, στο οποίο κάνεις κλικ στην επιλογή Play. Τότε ανοίγει αυτόματα ο Web browser σου (Netscape ή Internet Explorer), για να διαλέξεις σε ποιον από τους υπάρχοντες κόσμους θέλεις να συνδεθείς, ενώ ταυτόχρονα ανοίγει ένα άλλο παράθυρο (Sign In) του MSN Gaming Zone, το οποίο περιέχει τα zone name και password που είχες δώσει κατά τη διάρκεια της πρώτης σύνδεσής σου. Πατώντας στο παράθυρο αυτό OK, διαλέγεις εν συνεχεία τον κόσμο του παιχνιδιού με τον οποίο θέλεις να συνδεθείς, π.χ. τον Thistledown. Τώρα εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο, το Asheron's Call Direct 3D Setup, όπου δηλώνεις την κάρτα γραφικών σου, αν θέλεις 3D acceleration, καθώς και το μέγεθος της ανάλυσης όπου επιθυμείς να τρέχει το παιχνίδι (π.χ. 800x600). Αφού ορίσεις κι εδώ τις επιλογές σου, κάνεις κλικ στο OK και εμφανίζεται ένα παράθυρο του κόσμου που έχεις διαλέ-




Ο τίτλος του παιχνιδιού.





Εδώ ξεκινάς το εκπληκτικό tutorial του παιχνιδιού.

ξει, στο οποίο δίνεις την επιλογή Play. (Όταν το πρόγραμμα βρει ότι υπάρχουν νέα αρχεία που πρέπει να εγκατασταθούν στον υπολογιστή σου, τότε εμφανίζεται πρώτα η επιλογή Download και, αφού κατεβούν τα εν λόγω αρχεία στον υπολογιστή σου, εμφανίζεται η επιλογή Play.) Τώρα πια ανοίγει το κυρίως πρόγραμμα, το οποίο, αφού ελέγξει τη σύνδεσή σου και το αν υπάρχουν καινούρια γενικά updates του παιχνιδιού, σε μεταφέρει στην κεντρική οθόνη του προγράμματος.

## Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΟΥ

Από εδώ θα διαλέξεις αν θα δημιουργήσεις έναν καινούριο χαρακτήρα ή αν θα συνεχίσεις με κάποιον από εκείνους που έχεις ήδη διαμορφώσει. Το παιχνίδι επιτρέπει να δημιουργήσεις μέχρι πέντε διαφορετικούς χαρακτήρες σε κάθε server και να διαλέγεις όποιον από αυτούς θέλεις. Επειδή η δράση εξελίσσεται διαφορετικά σε κάθε server, καλό είναι να τους δοκιμάσεις όλους, προτού αποφασίσεις ποιον θα προτιμήσεις τελικά. Η δημιουργία του χαρακτήρα σου δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση. Το πιο σημαντικό στοιχείο στη διαδικασία αυτή είναι να κατασταλάξεις ακριβώς στο χαρακτήρα που θέλεις. Προτιμάς έναν απλό πολεμιστή ή θέλεις έναν Healer Mage; Η απόφασή σου θα είναι καθοριστική για τη συνέχεια του παιχνιδιού, γι' αυτό σκέψου καλά, προτού αποφασίσεις. Η επιλογή του race δεν παρατήρησα να επιδρά ιδιαίτερα στο χαρακτήρα - νομίζω ότι η διαφορά έγκειται κυρίως στο ότι, ανάλογα με το race, ξεκινάς με διαφορετικά skills. Κάθε χαρακτήρας κάνει αυτόματο training στα skills Jump, Loyalty, Magic Defense και Run. Οι χαρακτήρες Aluvian φέρνουν προς τους μεσαιωνικούς Ευρωπαίους και εκπαιδεύονται αυτόματα στα Assess Person και Dagger. Οι χαρακτήρες Gharu'ndim θυμίζουν μεσοανατολίτικες κουλτούρες και εκπαιδεύονται στα Appraise Item και Staff. Τέλος, οι χαρακτήρες Sho φέρνουν στο νου ανατολίτικους πολιτισμούς και εκπαιδεύονται στην Unarmed Combat. Εν συνεχεία διαλέγεις φύλο, εμφάνιση και ρούχα. Πάρε όσο περισσότερα μπορείς από τα τελευταία. Ακόμη και αν δεν τα θέλεις, θα μπορείς να τα πουλήσεις αργότερα για να αγοράσεις μία πανοπλία. Attributes είναι τα Strength, Endurance, Coordination, Quickness, Focus και Self.

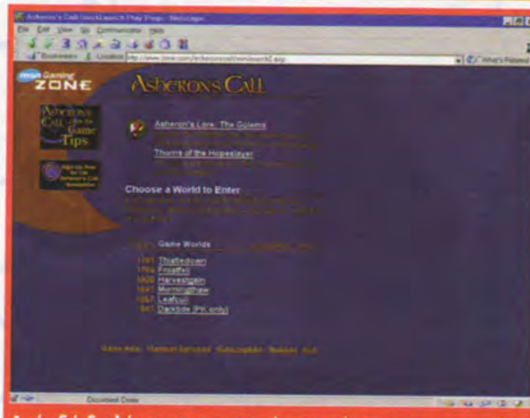


## Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ASHERON'S CALL

Η ιστορία εξελίσσεται στον κόσμο του Dereth. Πειραματιζόμενος με διάφορες άγνωστες πλευρές της μαγείας,



ένας ουράνιος μάγος, ο περίφημος Asheron, ανοίγει χωρίς να το θέλει μία σειρά από πύλες που συνδέουν τον Dereth με άλλους, άγνωστους κόσμους. Από τις πύλες αυτές έρχονται διάφορα τέρατα και τελικά η ανθρώπινη φυλή των κατοίκων του Dereth σκλαβώνεται από μία άλλη φυλή, τους Olthoi. Για πολλά χρόνια οι κάτοικοι του Dereth στενάζουν κάτω από την κυριαρχία των Olthoi, μέχρι που οι Elysa Strathelar και Thorsten Cragstone επαναστατούν. Με τη βοήθεια της τρομερής μαγείας του Asheron κατορθώνουν να αιχμαλωτίσουν τη βασίλισσα των Olthoi, αλλά δυστυχώς ο Thorsten σκοτώνεται στην προσπάθειά τους αυτή. Δέκα χρόνια αργότερα το μέρος όπου βρίσκονται οι Elysa και Asheron παραμένει άγνωστο. Ταυτόχρονα, από τις πύλες εξακολουθούν να περνούν διάφορα τέρατα αλλά και γενναίοι άνθρωποι από τον κόσμο του Ispar.




Από εδώ διαλέγεις με ποιον από τους κόσμους του παιχνιδιού θέλεις να συνδεθείς.

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αφού δημιουργήσεις το χαρακτήρα σου, είναι η ώρα να περάσεις στον κόσμο του Dereth. Ξεκινάς ακριβώς μπροστά από την Tutorial Dungeon. Μην την προσπεράσεις απερίσκεπτα. Αντίθετα, αφιέρωσε όσο περισσότερο χρόνο μπορείς σε αυτή, μέχρι να εξοικειωθείς όσο το δυνατόν περισσότερο με το χειρισμό του παιχνιδιού. Να είσαι σίγουρος ότι όσο περισσότερη ώρα ξοδέψεις στα Training Hall τόσο πιο κερδισμένος θα βγεις αργότερα, όταν θα βρεθείς μπροστά σε καταστάσεις όπου πρέπει να αντιδράσεις αμέσως. Στη συνέχεια είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις τη δράση.

Αυτό που ξαφνιάζει ευχάριστα είναι το πόσο καλά τρέχει το παιχνίδι, λες και παίζεις κάποιο single game στον υπολογιστή. Δεν ξέρω πόσο μετράει το γεγονός ότι τώρα πια διαθέτω σύνδεση ISDN, ενώ παλιότερα, όταν έπαιζα επί έναν χρόνο το Ultima On-Line, είχα σύνδεση στα 34.400. Πάντως, πραγματικά με εντυπωσίασε η ταχύτητα του παιχνιδιού.

Φρόντισε να επισκεφθείς τις ταβέρνες και τις pubs, αφού σε αυτές, μιλώντας με τους bartenders, θα μάθεις για τις φήμες




Η οθόνη όπου δημιουργείς τους χαρακτήρες σου.



Φρόντισε να εξοικειωθείς όσο το δυνατόν περισσότερο με το χειρισμό του παιχνιδιού, προτού εγκαταλείψεις το Training Hall.



που κυκλοφορούν στην περιοχή. Φρόντισε να ολοκληρώσεις όσο το δυνατόν περισσότερα miniquests μπορείς, καθώς μέσω αυτών θα εξοικειωθείς απόλυτα με τις απαιτήσεις των πραγματικών μαχών.

Οι χαρακτήρες που υπάρχουν για να σε βοηθήσουν στην αρχή του παιχνιδιού, παρέχοντας γενικές μεν αλλά πολύτιμες πληροφορίες, είναι επίσης πολύτιμοι. Ξεχωρίζουν από τις πολύχρωμες ασπίδες τους. Αξιοποίησέ τους όσο περισσότερο μπορείς.

Οι δρόμοι μεταξύ των πόλεων αποτελούν νησίδες ασφαλείας για όσους ξεκινούν πρώτη φορά το παιχνίδι. Ας έχεις υπόψη ότι η δυσκολία των εχθρών μεγαλώνει όσο περισσότερο απομακρύνεσαι από μία πόλη, κάτι που δεν θεωρώ ιδιαίτερα ρεαλιστικό.



Επιτέλους, ξεκινά το παιχνίδι.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΤΕΡΑΤΑ - ΜΑΧΕΣ

Το σύστημα χειρισμού του Asheron's Call ήταν η δεύτερη μεγάλη θετική έκπληξη που είχα μετά την ταχύτητα του παιχνιδιού, καθώς το βρήκα εξαιρετικά φιλικό και απλό. Θεωρώ πολύ δύσκολο να συναντήσει κάποιος προβλήματα μαζί του. Οι λεπτομέρειες είναι ιδιαίτερα προσεγμένες. Ολα όσα χρειάζεσαι βρίσκονται γύρω σου, άμεσα προσβάσιμα με ένα απλό κλικ. Μπορείς να παίξεις τον τίτλο σε προοπτική πρώτου ή τρίτου προσώπου - φυσικά, οι περισσότεροι προτιμούν αυτή του τρίτου προσώπου, καθώς έτσι βλέπουν το χαρακτήρα τους.

Αντίθετα, τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν μία αρνητική έκπληξη για μένα. Είχα διαβάσει τόσο πολλά για την εμφάνισή του, που περίμενα να δω κάτι πολύ διαφορετικό. Από πλευράς γραφικών υστερεί πολύ, τόσο απέναντι στο Ultima, που, αν και δεν είναι 3D, έχει τρομερή λεπτομέρεια στα γραφικά του, όσο και απέναντι στο Everquest, όπου εκεί όλα φαίνονται πιο καλοσχεδιασμένα: καλύτεροι χαρακτήρες, καλύτερα backgrounds τοποθεσιών, καλύτερη προοπτική.

Η έκδοση που είδα δεν περιλάμβανε καθόλου μουσική. Δεν ξέρω αν αυτό οφείλεται στο συγκεκριμένο αντίτυπο που μας έδωσαν για παρουσίαση ή γενικά έτσι είναι το παιχνίδι. Αν είχα το manual του, θα μπορούσα να σας ενημερώσω. Πάντως, αν δεν υπάρχει μουσική, το θεωρώ εξαιρετικά αρνητικό. Στην εποχή της έκρηξης των multimedia, δεν νοείται να κυκλοφορεί παιχνίδι χωρίς μουσική. Υπάρχουν όμως αρκετά ηχητικά εφέ και επίσης πολύ εντυπωσιακοί ήχοι ambient (π.χ. ο ήχος του ανέμου ή του ξύλου που τρίζει).

Επίσης αρνητική εντύπωση μου προκάλεσε το γεγονός ότι το AI των τεράτων είναι πολύ χαμηλό. Σημειώστε λοιπόν ότι τα τέρατα δεν ανοίγουν πόρτες, δεν ανεβαίνουν σκάλες (αχά!), δεν έχουν καμία τακτική στην πολεμική συμπεριφορά τους. Τίποτα. Είναι μάλλον τα πιο χαζά τέρατα που έχω δει τα τελευταία τρία χρόνια σε RPG. Στην πράξη το παιχνίδι είναι πολύ εύκολο. Ενας χαρακτήρας Level 1 σκοτώνει πανεύκολα ένα τέρας Level 3.

Στις εξερευνήσεις και στις μάχες σου μπορείς να πας μόνος σου ή μαζί με άλλους adventurers. Μία προσωρινή ένωση παικτών που συμφωνούν να ταξιδέψουν μαζί ονομάζεται Fellowship. Τα μέλη μίας Fellowship έχουν τα δικά τους chat channels. Προσέξτε εδώ το εξής: Μια παρέα Fellowship κρατά όσο αυτός που την ξεκίνησε παραμένει on-line. Ετσι την πάτησα κι εγώ και, εκεί που ταξίδευα παρέα, ξαφνικά βρέθηκα μόνος μου "στα κρύα του λουτρού". Η άλλη μορφή ένωσης παικτών είναι η Allegiance, που όμως είναι μόνιμη ένωση. Με αυτή, οι διάφοροι πάτρωνες εξασφαλίζουν στους "υποτελείς" τους συντρόφους στις αποστολές εφόδια και πληροφορίες. Αντίστοιχα, οι "υποτελείς" δίνουν στους πάτρωνές τους το 10% από την εμπειρία που θα αποκομίσουν από κάθε αποστολή.



## ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Το Asheron's Call είναι πραγματικά πολύ διασκεδαστικό και εθιστικό μέχρι εκεί που δεν παίρνει, ενώ θα σας χαρίσει ώρες πραγματικής ψυχαγωγίας. Το μεγαλύτερο μειονέκτημά του είναι ο μη ολοκληρωμένος κόσμος του. Η ιστορία του εξελίσσεται με συνεχείς αλλαγές και προσθήκες (μέχρι τώρα έχουν γίνει δύο ή τρεις τέτοιες).

Αν σου αρέσει το μυστήριο, η εξερεύνηση, ένας κόσμος που αλλάζει με μηνιαίες αλλαγές, οι μάχες και τα σοφιστικέ συστήματα μαγείας, τότε το Asheron's Call μπορεί να είναι για εσένα. Με δεδομένη δε την υποστήριξη της Microsoft, ξέρεις ότι είναι ένα παιχνίδι που ήρθε να μείνει εδώ για τα καλά. Το αν θα καταφέρει να ανταγωνιστεί τα Ultima On-Line και EverQuest, κυρίως από πλευράς μελών -γιατί, σε τελευταία ανάλυση, αυτό είναι που μετράει-, μόνο το μέλλον μπορεί να το δείξει.

Για το παιχνίδι έχουν αναφερθεί πάρα πολλά bugs, με κυριότερο το γεγονός ότι κάνει πολύ συχνά crashes. Δεν ξέρω τι να γράψω γι' αυτό. Επαιξα το παιχνίδι για περίπου 23 ώρες και δεν μου έκανε crash ούτε μία φορά. Ηταν παλαιότερο bug που τώρα πια έχει διορθωθεί ή πρόκειται για μία ακόμη υπερβολή κάποιου πραγματικού φαινομένου, όπως διαβάζω τελευταία για πάρα πολλά RPGs; PC

# The 4TH Coming

***Πρόσφατα δόθηκε στη δημοσιότητα η συνέντευξη ενός κορυφαίου σχεδιαστή της Vircom για το T4C. Τα συμπεράσματα πολλά, τα πιο αξιόλογα όλων όμως είναι ότι πρώτον η έκδοση 1.1 λειτουργεί σε έναν Alpha Testing Server και ότι το τρίτο νησί (Stoneheim) θα κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα. Ετσι μπράβο, βρε παιδιά, τουλάχιστον να ξέρουμε πάνω κάτω τι μας γίνεται.***

*Νίκος Κόντης, The Dark Templar*
*DarkTemplarGR@Hotmail.com*

Το Σαββατοκύριακο της 25ης Μαρτίου είχα ανέβει στη συμπρωτεύουσα για ένα ολιγοήμερο brake. Δεν αμέλησα, όμως, να συναντηθώ με τους εκεί παίκτες του T4C. Ετσι, ύστερα από πολλά τηλεφωνήματα σε κινητά και σταθερά, κλείσαμε ένα ραντεβού. Ημαστε λίγοι και καλοί, πέντε όλοι κι όλοι. Εκτός από εμένα ήταν ο Xentronium, ο Krios, ο Hiralda και ο VAAL. Επίκεντρο συζητήσεων το T4C, τα CRPGs και τα RPGs, ενώ παράλληλα τσακίσαμε και κάτι σουβλάκια. Ρίξτε ένα βλέφαρο στις φωτογραφίες για να καταλάβετε πάνω-κάτω τι "παίχτηκε". Και συνεχίζω με πολύ "καυτά"...

## GUILD NEWS

Βρίσκομαι στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσω ότι πλέον τα guilds του ελληνικού T4C έχουν φτάσει αισίως τον αριθμό 11! Τα δύο νέα guilds, των οποίων τα sites τελούν ακόμα υπό κατασκευή, είναι το Wolves of Nox και το Dark Slayers. Και για να μην ξεχνιόμαστε, αναφέρω όλα τα guilds, πλην των δύο προηγουμένων. Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Sacred Battalion, Black Adders Guild, Cult of The Dragon, Mercenary Guild, Chaos Archons, Legion of Wisdom, Another Guild, Angels και το Punisher, το οποίο είναι μία "υποχθόνια οργάνωση" υπό τη μορφή guild. Links για όλες τις ιστοσελίδες των guilds θα βρείτε στο site του The 4th Coming, www.t4c.gr.

Επανέρχομαι στα δύο νέα guilds. Ας αρχίσουμε από το Wolves of Nox. Οπως είχα αναφέρει και στο προηγούμενο τεύχος, το συγκεκριμένο guild είναι δημιούργημα των SteppenWolf και Dark Wolf. Η σελίδα τους στο Διαδίκτυο είναι αρκετά καλή και αυτό που με ενθουσίασε είναι το αρχείο ήχου που ακούγεται καθώς σερφάρετε σε αυτήν, το οποίο ξεκινά με ένα πολύ εντυπωσιακό ουρλιαχτό λύκου. Σημαντική στάση στην περιήγηση του site αποτελούν οι κανόνες του guild για τα μέλη (τα νέα και τα ήδη υπάρχοντα). Θα αναφερθώ επιγραμματικά σε μερικούς από τους κανόνες που μου φάνηκαν αρκετά καλοί. Οποια μέλη του guild έχουν στο όνομά τους το Wolf (π.χ. Dead Wolf, Shadow Wolf κ.λπ.), τους ανοίγονται πολλοί ορίζοντες όσον αφορά στη συμμετοχή τους στις ενέργειες του guild. Μπορούν να λάβουν θέσεις, όπως Treasury Keepers, Quest Makers, Member Testers και Event Creators! Πολύ καλή ιδέα, δεν βρίσκετε; Επόμενος ενδιαφέρων κανόνας είναι αυτός που επιτρέπει σε ένα μέλος να είναι ταυτόχρονα και σε άλλα guilds, εκτός από το Black Adders (είναι το μόνο ΚΑΚΟ guild). Τέλος, όλα τα μέλη υποχρεούνται να βοηθάνε όποιους συμπαίκτες έχουν ανάγκη και να επιβάλλουν τη δικαιοσύνη στον κόσμο του The 4th Coming. Κλείνοντας με τους Wolves of Nox, στο site τους μπορείτε να βρείτε πολλές πληροφορίες σχετικές με το T4C.

Το Dark Slayers Guild βρίσκεται σε πιο πρώιμο στάδιο από το Wolves of Nox, οπότε περιορισμένα στοιχεία κατάφερα να αντλήσω από το site τους. Στην πρώτη εισαγωγική σελίδα το ακόλουθο μήνυμα προϊδεάζει το χρήστη... "Οι καιροί περνούν. Αρχηγοί έρχονται και φεύγουν. Τα τελευταία χρόνια ακούγονται παράξενες και διαβολικές ιστορίες από τους φοβούς. Ανθρωποι εξαφανίζονται μόνο για να βρεθούν τα κόκαλά τους. Οπως καταλαβαίνετε, ο κόσμος φοβάται και αναζητεί απεγνωσμένα νέους αρχηγούς, οι οποίοι θα οδηγήσουν τον κόσμο της




**Το logo των Wolves of Nox.**

### TOP 20 ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ LEVEL

| | ΟΝΟΜΑ | LEVEL |
|---|---|---|
| 1 | Soth | 105 |
| 2 | Bladesinger | 101 |
| 3 | Xentronium | 100 |
| 4 | VAAL | 100 |
| 5 | NoOne | 96 |
| 6 | NoBody | 95 |
| 7 | Dragonheart | 95 |
| 8 | Lisa | 93 |
| 9 | Killer-Knight | 87 |
| 10 | Asker | 82 |
| 11 | Tempest | 80 |
| 12 | DIABLO | 80 |
| 13 | SaiNT | 77 |
| 14 | Varg | 77 |
| 15 | Sauron | 77 |
| 16 | eagle | 75 |
| 17 | Vireon Coldar | 74 |
| 18 | Aiollus | 71 |
| 19 | HummELL | 71 |
| 20 | Malgarog | 71 |

**Τα πρωτεία ανήκουν ακόμα στον Soth, ενώ ο Bladesinger ακολουθεί σταθερά, νιώθοντας την καυτή ανάσα του Xentronium πίσω του. Ο VAAL πλέον είναι τέταρτος, με αρκετή διαφορά από τους τρεις επόμενους NoOne, NoBody και Dragonheart, ο οποίος προ δεκαπέντε ημερών βρισκόταν στην τ ρίτη θέση και με μια βουτιά, τσουπ, βρέθηκε στην έβδομη. Σιγά σιγά τα πράγματα αρχίζουν και ξεκαθαρίζουν στις πιο κάτω θέσεις, μια και το μικρότερο Level στο Top 20 είναι το 71, ενώ προ δεκαπέντε ημερών ήταν το 69. Αυτό μας δείχνει είτε ότι έχουν ηρεμήσει οι παίκτες είτε ότι η επόμενη φουρνιά High Level χαρακτήρων δεν έχει έρθει ακόμα.**

## ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

*Επειδή επανειλημμένα παρατήρησα την έλλειψη κατανόησης μεταξύ νέων και παλαιότερων παικτών, παραθέτω τον ακόλουθο πίνακα, ώστε να καταλαβαινόσαστε. Με αλφαβητική σειρά έχουμε:*

- **AFK Away From Keyboard (μακριά από το πληκτρολόγιο)**
- **AsAp As soon As possible (το συντομότερο δυνατόν)**
- **BB BloodBath, event για χαρακτήρες από 25 έως 50 Level**
- **BrB Be Right Back (επιστρέφω αμέσως)**
- **DC Druid Camp**
- **GC Goblin Camp**
- **LH Lighthaven**
- **LOL Laugh Out Loud (γελάω δυνατά)**
- **OC Orc Camp**
- **RD Raven's Dust**
- **SoF Sword of Fury**
- **SS ή SSK Silversky**
- **WB Welcome Back (ανοίξτε λεξικό, δεν θα τα μεταφράζω όλα!)**
- **WH Windhowl**

Althea πίσω στο χρόνο, όταν όλα ήταν αγνά και ισορροπημένα. Φίλοι και φίλες, κάτοικοι της Althea, κρατηθείτε... Εφτασαν οι Dark Slayers!" Αυτά, προς το παρόν, από τους Dark Slayers. Οταν ολοκληρωθεί η σελίδα και γεμίσει με περισσότερες πληροφορίες, θα σας ενημερώσω. Πάντως, το σημαντικότερο είναι ότι αριθμεί ήδη πολλά μέλη. Παραλίγο να το ξεχάσω! Δεν αναφέρθηκα καθόλου στους ιδρυτές του guild. Ο Diablo και ο Earthblade (Web designer), λοιπόν, είναι οι "γονείς" του Dark Slayers Guild (δεν τους αποκαλώ μαμά και μπαμπά για ευνόητους λόγους).

Και τώρα να πάμε σε ένα άλλο guild, το παλαιότερο όλων στον ελληνικό server (γνωστός και ως Server Digicon). Πρώτον και κύριο, η αρχηγία του Guild Sacred

## ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΛΕΝΕ

Αυτό το δεκαπενθήμερο φιλοξενούμε τον αγαπητό Menghus, τον νέο Guild Master του Sacred Battalion Guild. Ας δούμε όμως τι έχει να μας πει για το T4C.

*"Χμ!... πάντοτε είχα πρόβλημα με τους προλόγους... Τέλος πάντων, ό,τι βγει. Λοιπόν, μετά τις πασίγνωστες στο T4C πλάγιες μεθόδους του Dark Templar, εγώ ήμουν ο επόμενος που επιλέχτηκα για να γράψω για αυτό το παιχνίδι... Το T4C το πρωτογνώρισα και εγώ μέσα από το 'PC Master'. Τότε, μαζί με το φίλο μου Thief Garrett αποφασίσαμε να συμπληρώσουμε το κουπόνι και να δούμε τι σόι κάστανα ψήνει το παιχνίδι...*

*Αυτό που είδαμε μας άρεσε. Ελληνες παντού, όλοι φιλικοί και -ιδιαίτερα αυτό- πολλοί νέοι για να μην αισθανόμαστε άσχημα... Δεν αργήσαμε να προχωρήσουμε ελαφρώς μέσα στο παιχνίδι και να ανακαλύψουμε ότι υπάρχουν και άλλα πράγματα που αρέσουν. Γιατί το T4C δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι. Πρόκειται για έναν κόσμο σε μικρογραφία. Από την αρχή που θα είσαι νέος και θα ζεις στην εποχή της αθωότητας, μέχρι τα βαθιά 'γεράματα'. Θα φας αέρα, βροχή, spells και σκόνη. Θα συναντήσεις φίλους, εχθρούς και κλέφτες. Ολοι θα είναι άνθρωποι με τα χαρίσματα, τις αδυναμίες και τα όριά τους. Καθώς θα μεγαλώνεις, θα διαπιστώσεις πως κάποια πράγματα αλλάζουν και κάποια μένουν ίδια. Τα πιο πολλά, όμως, είναι ρευστά. Πολλοί γνωστοί και φίλοι ίσως να σταματήσουν για διάφορους λόγους. Εσύ θα πονέσεις, αλλά θα δημιουργήσεις νέες φιλίες και ο καιρός θα κλείσει τις πληγές... Ο καιρός θα περάσει.*

*Ομως η μαγεία του θα πλανάται ακόμη στον αέρα. Αυτό δεν θα έχει αλλάξει. Οπως δεν θα έχει αλλάξει και ο κόσμος. Οι νέοι θα χαίρονται όταν σκοτώνουν το πρώτο τους goblin και οι μεγάλοι θα πρήζουν τους GMs για events. Ολα ήταν, είναι και θα είναι εδώ. Ολα όσα μπορούν να αποδώσουν ρεαλισμό βρίσκονται στο T4C.*

*Εδώ αξίζουν συγχαρητήρια στους GMs για την προσπάθεια που κάνουν να είναι ρεαλιστικό και ισορροπημένο το παιχνίδι. Ομως πιστεύω και εγώ πως θα πρέπει να ανοίξει το PvP range, διότι από ένα σημείο και μετά μόνο heal θα μπορείς να κάνεις σε κάποιον που χρειάζεται τη βοήθειά σου, γεγονός το οποίο δεν βοηθάει πάντα (ενώ αν μπεις με τον τσαμπουκά και με το mace στο χέρι και βαράς, ΑΥΤΟ βοηθάει).*

*Τέλος, θα ήθελα να δώσω μία συμβουλή: Experience is not everything. Αυτό για όλους όσοι παίρνουν τα levels με το κιλό και μετά βαριούνται (είχαμε και ένα τέτοιο περιστατικό. Αυτό είναι ρεαλισμός, να βαρεθείς να ζεις!).*

*Do you feel worthy, punk?*

*Menghus"*

Σύντομος και περιεκτικός ο Menghus, έθιξε ένα ευαίσθητο θέμα, την αποχώρηση των παικτών, τομέα που δεν ήθελα να τον αγγίξω μέχρι τώρα. Δεν ξέρω γιατί, αλλά όποτε βλέπω κάποιον παίκτη που έκανα παρεούλα, events και "ρίχναμε" γέλια μέχρι δακρύων να αποχωρεί, με πιάνει το στερητικό μου σύνδρομο (εκείνο, που για να μου περάσει, πρέπει είτε να φάω τέσσερα κιβώτια σοκολάτες ή να ακούσω το Sexbomb, του Tom Jones). Νιώθω ότι ευθύνομαι για την αποχώρηση του παίκτη, γιατί δεν του κράτησα αμείωτο το ενδιαφέρον (ως GM εννοώ). Ναι μεν έρχονται νέοι παίκτες, οι οποίοι είναι εξίσου καλοί, και κάνουμε πολλά πράγματα μαζί (πάλι στο πονηρό πήγε το μυαλό σου, Rebelion;), αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι αντικαθιστούν τους παλαιούς. Και ερωτώ, σε ποιον δεν έχει λείψει ο Cyric με τους ατελείωτους καβγάδες του με τον Stathi (Tempest), ο Aiollus με τη μανία του να κατατροπώσει όλους τους κακούς και να επιβάλει την τάξη, η Matilda, η οποία ναι μεν δεν μιλούσε σε πολλούς, αλλά όσοι γεύτηκαν την παρέα της ένιωσαν ένα κενό όταν αποχώρησε, τον Master Odyssea, ο οποίος δεν έβαζε "γλώσσα" μέσα, αλλά πολλές φορές ομολογουμένως πέταγε ωραίες ατάκες. Και η λίστα μακραίνει με αρκετά ονόματα, όπως οι Malagarog, Kokoloco (Zero), Onslaught, Discreator, Mangue και κάποιους άλλους που μπορεί να μη θυμάμαι (συγχωρέστε με, παιδιά, για όποιον ξέχασα). Από τις πιο σημαντικές όμως αποχωρήσεις ήταν αυτή του GM-Bandit. Ηταν βαρύ χτύπημα για το T4C. Πραγματικά δεν ήξερα τι να γράψω και προτίμησα να τηρήσω σιγήν ιχθύος, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν στεναχωρήθηκα. Ο ιδρυτής ουσιαστικά του T4C ήταν ο Bandit, αυτός που μου πρόσφερε την πρώτη χείρα βοηθείας στον κόσμο του T4C, αυτός που μου έδειξε τα πρώτα GM-ικά κόλπα, αυτός με τα τρελά Invasion Events που γέμιζαν τις πόλεις τέρατα και οι παίκτες δεν ήξεραν πού να κρυφτούν, αυτός... αυτός... κάπου εδώ το "κόβω", γιατί αν συνεχίσω, πρέπει να αναζητήσω εκδοτικό οίκο για να εκδώσει το βιβλίο μου "Τα ΑΠΑΝΤΑ του T4C".




Το μεγάλο φαγοπότι. "Άσε κάτω τις πατάτες! Δικές μου είναι."







Αγκαλίτσες και φιλάκια!

Battalion ανήκει πλέον στον Menghus. Ο Krios, λόγω κάποιων υποχρεώσεων, δεν θα μπορεί να "μπαίνει" στο T4C, οπότε πολύ καλά έκανε και παρέδωσε τα σκήπτρα του στον Menghus, έναν πολλά υποσχόμενο παίκτη, ο οποίος καθημερινά "χτυπάει" οκτάωρα στο The 4th Coming (τρόπος του λέγειν). Το πιο συγκλονιστικό όμως για το SB Guild είναι ότι έγινε Featured Guild of The Month, στο πιο ενημερωμένο site περί The 4th Coming, το T4Cportal (url www.t4cportal.com). Το T4CPortal αναφέρει χαρακτηριστικά ότι πρόκειται για μια πολύ φιλότιμη προσπάθεια των παιδιών που το σχεδίασαν, με πολύ καλά γραφικά και πλούσιο υλικό. Μπράβο, βρε παιδιά, με κάνετε περήφανο! Κλείνω αναφερόμενος στη ριζική αλλαγή που έγινε στο Black Adders Guild, το οποίο πλέον συγχωνεύτηκε με την πρώτη κακή θρησκεία στο T4C, τη Nadik Naga. Πλέον δηλαδή είναι κάτι σαν δύο σε ένα. Περί Religions θα προσπαθήσω να αναφερθώ σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη, μια και ο χώρος που έχουμε είναι σχετικά περιορισμένος. That's all, folks, τα λέμε την Πρωτομαγιά με περισσότερα φρέσκα νέα, από το πρώτο On-Line Multi User RPG στην Ελλάδα (δεν κάνω διαφήμιση, πιστέψτε με).

PC

## Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟΥ

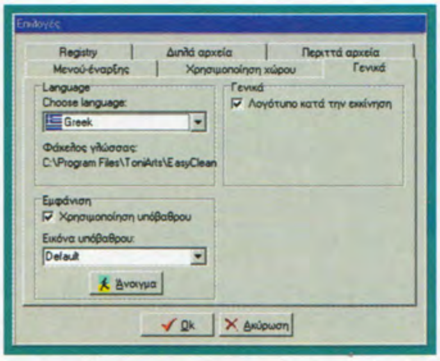


# WINDOWS REGISTRY

## Διαχειριστείτε την "καρδιά" του λειτουργικού σας

***Οι περισσότεροι χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών χρησιμοποιούν για λειτουργικό σύστημα κάποια έκδοση των Windows 9x της Microsoft. Αν και οι διαφορετικές εκδόσεις των Windows δεν είναι όμοιες μεταξύ τους, είναι γνωστό ότι ο πυρήνας είναι ο ίδιος και οι αλλαγές επιφανειακές. Ενα κοινό σημείο των Windows είναι η registry. Μερικές αλλαγές σε αυτή είναι ικανές να αυξήσουν την απόδοση του συστήματος, αλλά και να το καταστρέψουν.***

*Του Δημήτρη Καρέτσου*
*dimcar@compulink.gr*



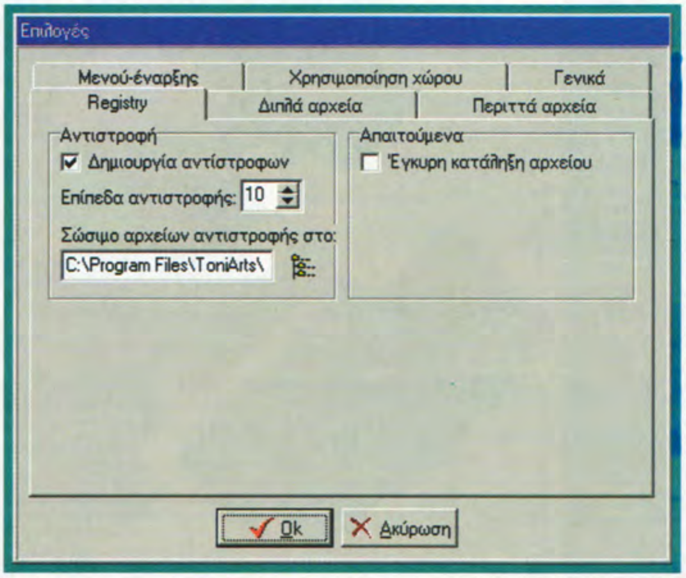

**Στο μενού "Επιλογές" ρυθμίζουμε τη γλώσσα και μπορούμε, αν θέλουμε, να αλλάξουμε τα ελληνικά. Αλήθεια, θα το κάνει κανείς;**

Προτού ξεκινήσουμε οποιαδήποτε αναφορά στη λειτουργία της registry, πρέπει να εξηγήσουμε τι είναι η registry. Το λειτουργικό σύστημα, στην προκειμένη περίπτωση τα Windows 9x, είναι ένα "πρόγραμμα" που αναλαμβάνει να εκμεταλλευτεί το hardware που κατέχουμε, ώστε να έχουμε έναν πλήρως λειτουργικό υπολογιστή. Τα περιφερειακά που αποτελούν τον υπολογιστή διαθέτουν μία ονομασία, την οποία το λειτουργικό διαβάζει και στη συνέχεια αναλαμβάνει να χρησιμοποιήσει. Το ίδιο συμβαίνει και με κάθε πρόγραμμα που εγκαθίσταται στον υπολογιστή. Τα προγράμματα με τη σειρά τους δίνουν στο λειτουργικό την ονομασία τους και τα χαρακτηριστικά τους. Ολες αυτές οι πληροφορίες πρέπει να αποθηκευτούν κάπου, ώστε ανά πάσα στιγμή να μπορούν να ανακτηθούν από το λειτουργικό σύστημα. Η registry είναι η αποθήκη των πληροφοριών αυτών.

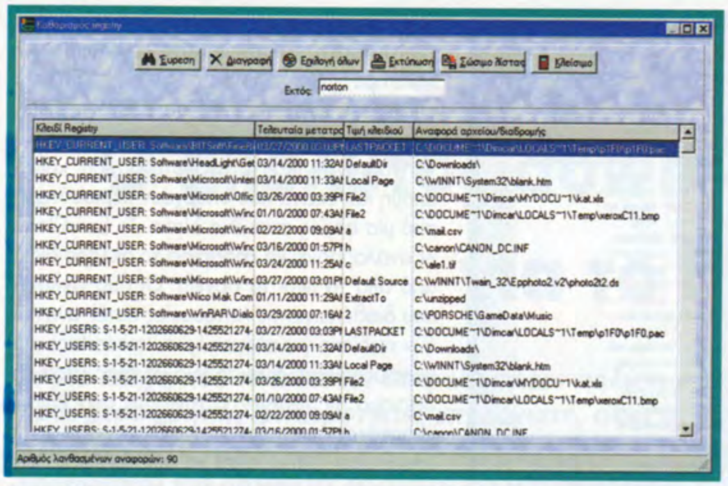
Δεν είναι αρχείο, όπως ορισμένοι πιστεύουν, τουλάχιστον όχι με την έννοια που γνωρίζουμε για τα αρχεία. Είναι το "μυαλό" των Windows, στο οποίο είναι αποθηκευμένο ό,τι χρειάζεται να ξέρει το λειτουργικό για να λειτουργεί σωστά. Κάθε φορά που κάτι νέο εγκαθίσταται στον υπολογιστή, είτε software είτε hardware είναι αυτό, η registry ανανεώνει τις "γνώσεις" τις και τις προσαρμόζει στη νέα πραγματικότητα. Από τα ανωτέρω γίνεται φανερό πόσο χρήσιμη είναι η registry, αλλά και πόσο επικίνδυνο είναι να την "πειράζει"



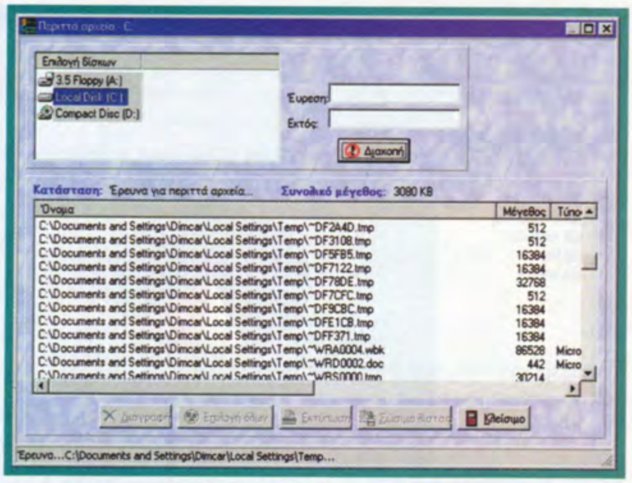

**Η αρχική οθόνη του EasyCleaner διαθέτει αρκετές ρυθμίσεις. Η ελληνική γλώσσα είναι το ατού του προγράμματος.**




**Προτού αρχίσουμε να αλλάζουμε τη registry, καλό είναι να επιλέξουμε πόσα επίπεδα undo θα έχουμε στη διάθεσή μας, ώστε σε περίπτωση λάθους να επαναφέρουμε το σύστημα στην αρχική κατάστασή του.**




**Το παράθυρο με τις επιλογές για την ανεύρεση των dead links στη registry. Το σύστημα δοκιμής μάλλον χρειάζεται καθάρισμα! Βρέθηκαν 90 λάθη, τα οποία διορθώνονται -πολύ απλά- διαγράφοντάς τα.**




**Αφού καθαριστεί η registry, σειρά παίρνει ο σκληρός δίσκος. Τα περιττά αρχεία πρέπει να φύγουν. Το EasyCleaner τα καταφέρνει άψογα.**

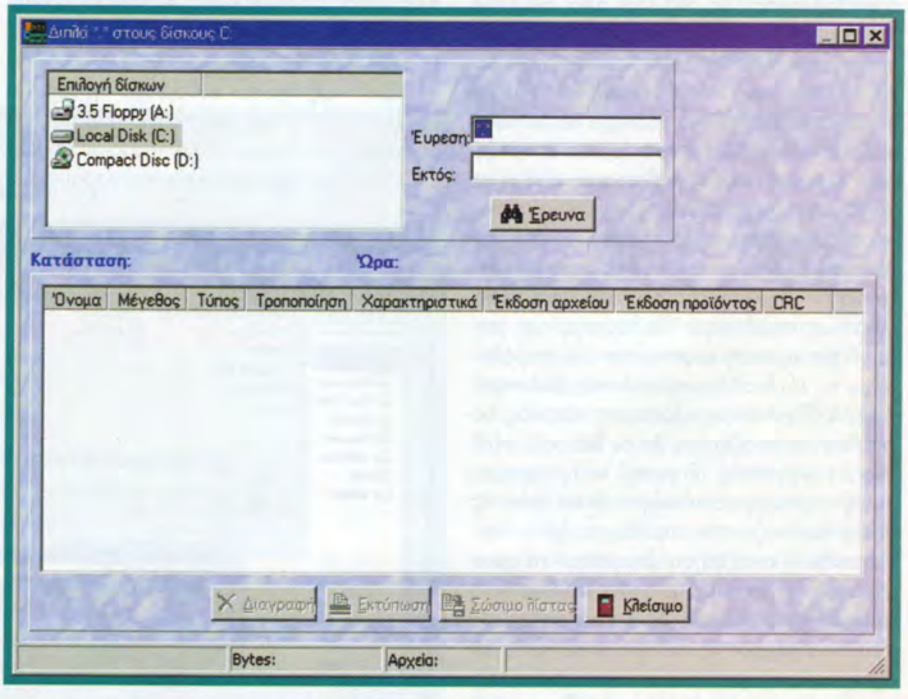
κάποιος. Μία μικρή αλλαγή σε ένα σημείο είναι ικανή να προκαλέσει προβλήματα στο PC.

## ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ ΣΤΗ REGISTRY

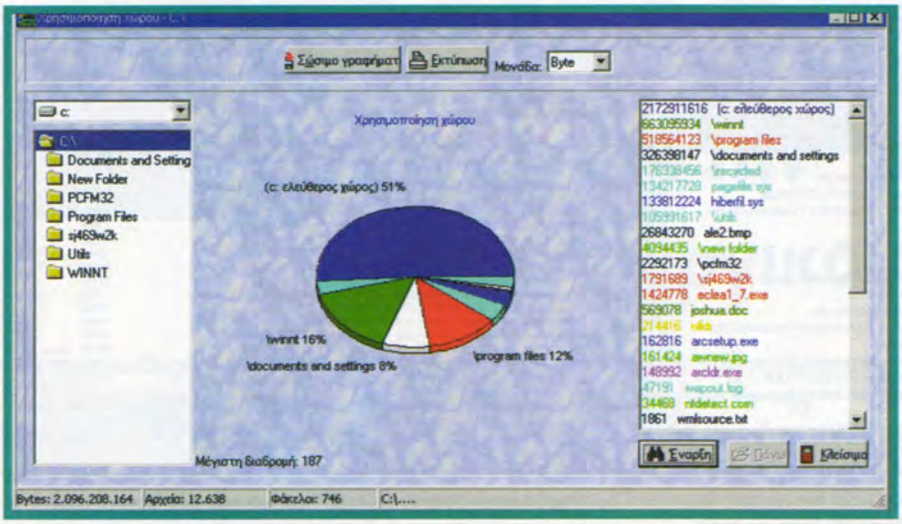
Ο βασικός έλεγχος της registry του υπολογιστή γίνεται με το πρόγραμμα που προμηθεύει η Microsoft τα Windows, το Regedit. Για να τρέξουμε το Regedit μπορούμε πολύ απλά να επιλέξουμε από το Start μενού των Windows την εντολή Run, και να δώσουμε Regedit. Αμέσως φορτώνει το πρόγραμμα. Το πρώτο που παρατηρεί κάποιος είναι το απλοϊκό interface. Οι δυνατές επιλογές είναι λίγες, και το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να δούμε τα περιεχόμενα των διάφορων φακέλων της registry. Αν γνωρίζουμε τι χρειάζεται να κάνουμε, μπορούμε να αλλάξουμε μία πληροφορία, ωστόσο μόνο οι έμπειροι χρήστες που ασχολούνται με το συγκεκριμένο κομμάτι των Windows πολλά χρόνια ξέρουν τι να αλλάξουν. Η μοναδική χρήσιμη λειτουργία που προσφέρει στον άπειρο χρήστη το Regedit είναι το "export" της registry σε αρχείο. Η αποθήκευση, δηλαδή, όλων των πληροφοριών της registry σε ένα backup αρχείο. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να πειράξουμε τη registry και, αν ανακύψουν προβλήματα, να επαναφέρουμε τα Windows στην αρχική μορφή τους. Η λειτουργία της αποθήκευσης της registry είναι απλή: Εχοντας φορτώσει το Regedit, επιλέγουμε από τα μενού την επιλογή Registry και στη συνέχεια Export registry file. Το πρόγραμμα μας επιτρέπει να επιλέξουμε το όνομα του αρχείου και την τοποθεσία στην οποία αυτό θα αποθηκευτεί. Επιλέγοντας Save, έχουμε κατασκευάσει το backup που θέλουμε. Το μέγεθος του αρχείου σε ένα τυπικό σύστημα κυμαίνεται στα 5-7MB. Αν οποιαδήποτε στιγμή θελήσουμε να επαναφέρουμε τη registry στην αρχική μορφή της, αρκεί ένα διπλό κλικ στο αρχείο που δημιουργήσαμε. Η προαναφερθείσα διαδικασία αποθήκευσης της registry σε ένα αρχείο είναι απλή, πιστεύω δε πως αξίζει τον κόπο να τη δοκιμάσουμε. Μπορεί να μας γλιτώσει από πολύ κόπο και να σώσει το σύστημά μας.

## ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ REGISTRY ΜΕ ΑΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Αν και το Regedit είναι αρκετά χρήσιμο ως πρόγραμμα, το γεγονός ότι δεν παρέχει πολλές ευκολίες στο χρήστη μέσα από ένα όμορφο interface το καθιστά απλησίαστο για τους περισσότερους χρήστες. Για εκείνους που αναζητούν κάτι πιο εύχρηστο υπάρχουν προγράμματα που αναλαμβάνουν να κάνουν όσα κάνει το Regedit αλλά και ακόμα περισσότερα, δίνοντας έμφαση στην ευχρηστία. Τέτοια προγράμματα υπάρχουν πολλά στο Internet. Το καθένα διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά και τις δικές του ευκολίες. Ωστόσο, ένα από τα καλύτερα είναι το EasyCleaner. Πρόκειται για ένα utility που διαθέτει πλήθος λειτουργιών σχετικά με τη registry, αλλά το μεγαλύτερο πλεονέκτημά του σε σχέση με άλλα αντίστοιχα προγράμματα είναι το γεγονός ότι ανάμεσα στις γλώσσες που υποστηρίζει βρίσκεται η ελληνική! Για ένα freeware




**Πολλές είναι οι περιπτώσεις κατά τις οποίες σε ένα σύστημα συναντώνται διπλά αρχεία, για τα οποία υπάρχει αναφορά στη registry. Αν καθαριστεί η registry από τις διπλές αναφορές, πρέπει να φύγουν και τα αρχεία.**




**Το EasyCleaner έχει δυνατότητα να αναφέρει τη χρησιμοποίηση του χώρου του σκληρού δίσκου σε μορφή "πίτας". Θα μου πείτε ότι και τα Windows το κάνουν... Ομως, το EasyCleaner το κάνει και για κάθε υποφάκελο...**

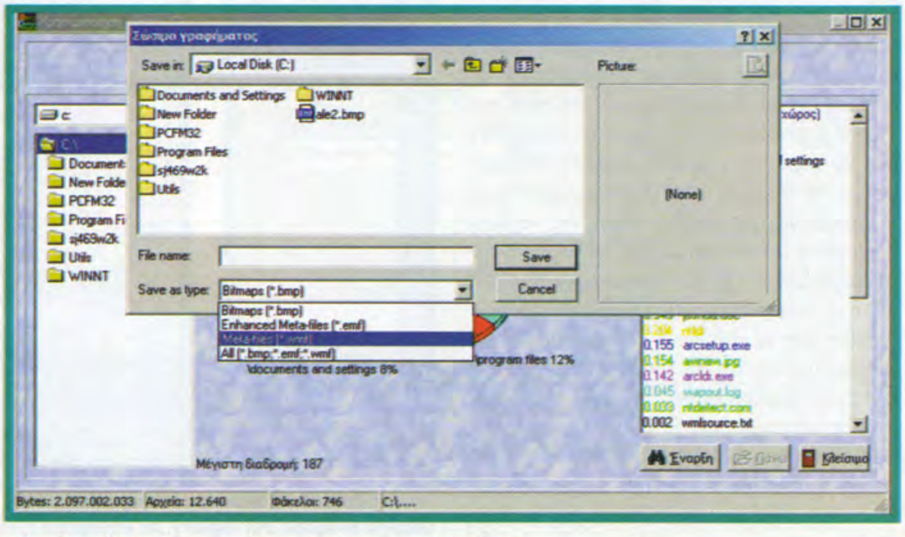
πρόγραμμα το γεγονός ότι "μιλά" ελληνικά είναι ιδιαίτερα σημαντικό, πόσο μάλλον όταν ασχολείται με τη registry, η οποία είναι εκ των πραγμάτων δυσνόητη. Η τελευταία έκδοση του προγράμματος είναι η 1.7f, την οποία μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www. saunalahti.fi/tonihele/. Το πρόγραμμα είναι ομολογουμένως εντυπωσιακό, καθώς δεν είμαστε συνηθισμένοι να βλέπουμε ελληνικά μενού και βοήθειες σε προγράμματα που διανέμονται δωρεάν.

Βασική λειτουργία του EasyCleaner είναι ο καθαρισμός της registry από άχρηστα στοιχεία, τα οποία παραμένουν εκεί ύστερα από εγκατάσταση και απεγκατάσταση προγραμμάτων, αφήνοντας "σκουπίδια". Τα τελευταία επηρεάζουν το σύστημα και το καθιστούν αργό. Πολλές φορές, μάλιστα, προξενούν σημαντικότερα προβλήματα, καθώς το σύστημα ενημερώνεται για πράγματα τα οποία δεν υπάρχουν. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει να βρει όλες τα dead link στη registry και να τα σβήσει. Μέσα από το εύχρηστο περιβάλλον επιλέγουμε "Καθαρισμό της registry" και αμέσως εμφανίζεται ένα παράθυρο με τις έξι διαθέσιμες επιλογές, ενώ παρέχεται η δυνατότητα εξαίρεσης κάποιας λέξης από την αναζήτηση. Αν δε θέσουμε εξαίρεση, επιλέγοντας "Εύρεση" το πρόγραμμα αρχίζει αμέσως να αναζητά dead links, τα οποία εμφανίζει στο παράθυρο. Αφού ολοκληρωθεί η αναζήτηση, μπορούμε να εκτυπώσουμε τη λίστα με τα αποτελέσματα ή να τη σώσουμε σε κάποιο html ή txt αρχείο. Αν είμαστε σίγουροι ότι τα links είναι πράγματι άχρηστα, υπάρχει η δυνατότητα να τα σβήσουμε επιλέγοντας "Διαγραφή". Προσωπική συμβουλή: Προτού σβήσετε οτιδήποτε, καλό είναι να έχετε κάνει backup της registry, ώστε σε περίπτωση λάθους να υπάρχει δυνατότητα επαναφοράς του συστήματος. Αν και κατά τη διάρκεια των δοκιμών μας το πρόγραμμα λειτούργησε άψογα και δεν προκάλεσε το παραμικρό πρόβλημα, είναι πολύ πιθανό σε κάποιο άλλο σύστημα να προκαλέσει προβλήματα. Το "πείραγμα" της registry δεν είναι κάτι στο οποίο χωρούν επεμβάσεις βάσει νομοτελειακής μεθόδου. Η επίδραση που μπορεί να έχει το σβήσιμο του ίδιου link σε διαφορετικούς υπολογιστές ενδεχομένως να είναι τελείως διαφορετική. Κρατώντας backup, όμως, έχουμε το κεφάλι μας ήσυχο, καθώς υπάρχει η δυνατότητα επαναφοράς του συστήματος.

Πέρα όμως από τον καθαρισμό της registry και αφού αυτός γίνει με επιτυχία, συχνά είναι αναγκαίος ο καθαρισμός και του ίδιου του συστήματος από περιττά αρχεία που παραμένουν στο δίσκο ύστερα από μη ολοκληρωμένες απεγκαταστάσεις. Τα αρχεία αυτά καταλαμβάνουν πολύτιμο χώρο, ενώ σε πολλές περιπτώσεις υπάρχουν αναφορές γι' αυτά στη registry. Αφού όμως έχει καθαριστεί η registry, καλό είναι να φύγουν και τα άχρηστα αρχεία, καθώς ακόμη και εκείνα που υπάρχουν περισσότερες από μία φορές στον ίδιο δίσκο. Το EasyCleaner αναλαμβάνει να καθαρίσει το σκληρό δίσκο από όλα τα περιττά αρχεία. Οι δύο επιλογές που διαθέτει για τις λειτουργίες αυτές ανιχνεύουν το δίσκο για απομεινάρια. Το interface που χρησιμοποιείται είναι το ίδιο με αυτό στον καθαρισμό της registry. Η ταχύτητα αναζήτησης εξαρτάται άμεσα από το σκληρό δίσκο του υπολογιστή. Καλό είναι να μην τρέχει κάποιο πρόγραμμα ενώ λειτουργεί το EasyCleaner, καθώς ενδέχεται να επιβραδυνθεί σημαντικά η αναζήτηση. Το πρόγραμμα τα καταφέρνει πολύ καλά και σε αυτό το σημείο.

Το EasyCleaner είναι η τελευταία λύση για όσους έχουν τον υπολογιστή τους πολλούς μήνες και έχουν προβεί σε εγκατάσταση και απεγκατάσταση πολλών προγραμμάτων. Το σύστημα όλων αυτών των χρηστών έχει επιβραδυνθεί σημαντικά. Με τη χρήση του εν λόγω προγράμματος μπορούμε να βελτιώσουμε σημαντικά το σύστημα και να του δώσουμε νέα ώθηση. Αν πάλι η διαφορά μετά τη χρήση είναι μικρή, η αύξηση της ταχύτητας αμελητέα και τα προβλήματα αστάθειας υπαρκτά, ως γνωστό η λύση είναι μία και ακούει στο όνομα format. Αν και από πολλούς θεωρείται ακραία, από δε άλλους χρονοβόρα, παραμένει η αρτιότερη και ταυτόχρονα η έσχατη λύση. Πιστεύουμε ότι το EasyCleaner θα σώσει πολλούς χρήστες, ενώ συγχρόνως θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν τη φύση και τη λειτουργία της registry, του "μυαλού" του υπολογιστή. Καλή επιτυχία!

PC




**...έχει δε τη δυνατότητα να σώσει την πίτα σε αρχείο εικόνας.**

# GETRIGHT
# Ο απόλυτος downloading manager για το PC σας!

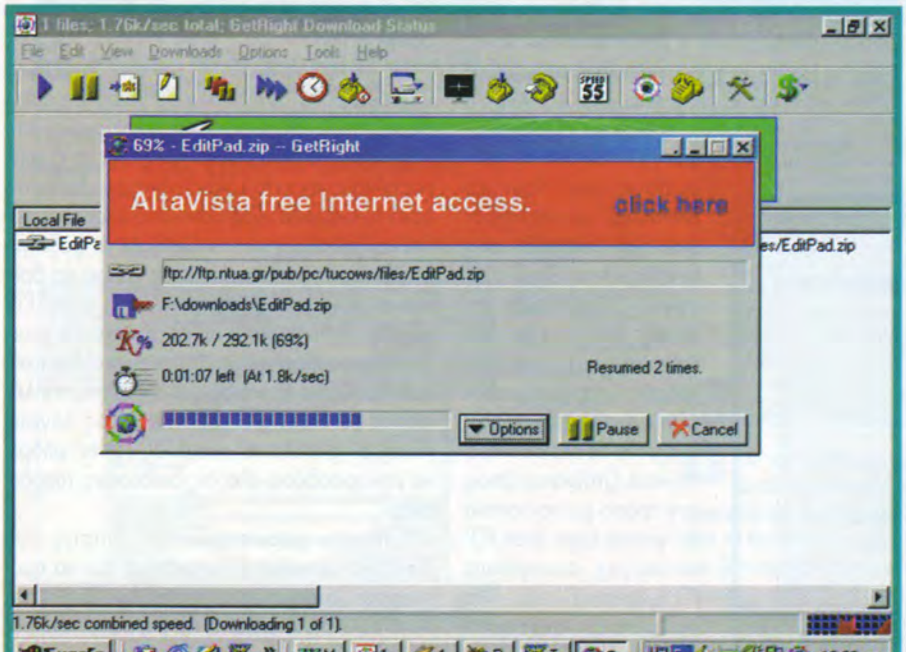
***Σε μια εποχή που το Internet αποτελεί πλέον πολύτιμο εργαλείο για κάθε μέσο χρήστη ηλεκτρονικού υπολογιστή, είναι σχεδόν βέβαιο ότι η πλειονότητα των ατόμων που χρησιμοποιούν το εν λόγω μέσο καθημερινά για διάφορες εργασίες θα έχει ασχοληθεί με την επίπονη διαδικασία της μεταφοράς αρχείων. Λαμβάνοντας δε υπόψη την ποιότητα των ελληνικών τηλεφωνικών γραμμών, οι οποίες δυστυχώς δεν φημίζονται για την αξιοπιστία τους, η σίγουρη και ασφαλής μεταφορά αρχείων από το Δίκτυο στον υπολογιστή μας αποτελεί ζήτημα που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής.***

*Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου*
*bandit@cybergal.com*

Το ζήτημα του downloading μέσω Internet δεν είναι ούτε καινούριο ούτε πρωτότυπο στο χώρο των υπολογιστών, πλην όμως αποτελεί σίγουρα μια διαδικασία που μας ταλαιπωρεί όλους, αφού αρκετές φορές χρειάζεται να ψάξουμε στο Δίκτυο για κάποιο update για το software που υπάρχει ήδη εγκατεστημένο στο PC μας ή ακόμα και για το τελευταίο patch που υπόσχεται να βελτιώσει το ΧΨΖ παιχνίδι που μας κρατά συντροφιά στον ελεύθερο χρόνο μας. Τρόποι για να κάνουμε download υπάρχουν βέβαια πολλοί, από τον κλασικό μέσω http στον Web έως και downloading μέσω FTP, έχοντας συνδεθεί στον server της αρεσκείας μας, GetRight όμως είναι μόνο ένα!

Για όσους δεν γνωρίζουν (υπάρχουν και τέτοιοι;) το GetRight αποτελεί έναν από τους πιο δημοφιλείς downloading managers, που κυκλοφορούν μάλιστα σε shareware μορφή, τον οποίο μπορείτε να προμηθευτείτε είτε μέσω του επίσημου site του προγράμματος (www. getright.com) είτε μέσω κάποιου περιοδικού πληροφορικής (θα το βρείτε σχεδόν σε κάθε CD του "PC Master"). Το εν λόγω πρόγραμμα σας επιτρέπει εκτός του να κάνετε monitor τα αρχεία που κατεβάζετε από το Δίκτυο, να διακόψετε τη μεταφορά κάποιου από αυτά και να συνεχίσετε τη διαδικασία αργότερα, να ψάξετε για "εναλλακτικά sites" και το κυριότερο να κατεβάζετε γρήγορα και αξιόπιστα πολλαπλά αρχεία χωρίς να έχετε το άγχος να χαθούν δεδομένα από μία μη ομαλή, για παράδειγμα, αποσύνδεση από τον provider σας.

Ας περάσουμε όμως ευθύς αμέσως στις λειτουργίες του GetRight, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να τις αξιοποιήσετε στο έπακρο, προκειμένου να μετατρέψετε τη μεταφορά αρχείων σε μια τυπική διαδικασία, η οποία όμως θα εγγυάται σε κάθε περίπτωση ένα ομαλό και απρόσκοπτο download.




### GETRIGHT CONFIGURATION - ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Αρχικά θα πρέπει να τονίσουμε ότι με την εγκατάστασή του το GetRight θα ανιχνεύσει αυτόματα τους browsers που είναι εγκατεστημένοι στον υπολογιστή σας και θα σας επιτρέψει να ρυθμίσετε τα settings του μέσω ενός εύχρηστου Wizard, έτσι ώστε να προσαρμόσετε πλήρως τη διαδικασία του downloading στις απαιτήσεις σας. Ας δούμε όμως κάποιες βασικές παραμέτρους του προγράμματος, που θα σας βοηθήσουν να απολαύσετε ένα απρόσκοπτο κατέβασμα αρχείων.

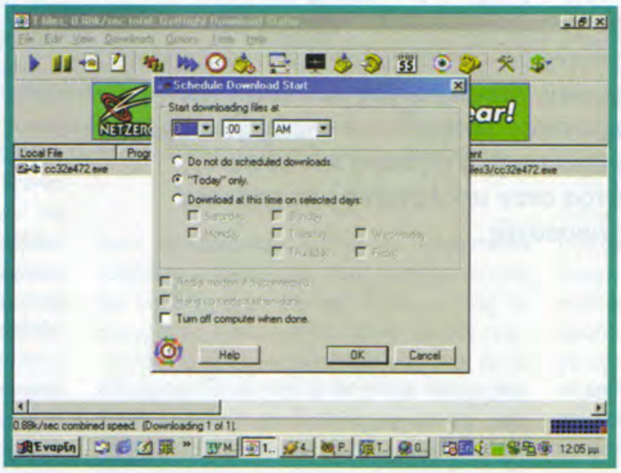
Ευθύς αμέσως ανοίγουμε το GetRight Configuration και επιλέγουμε την καρτέλα "Connections". Εδώ έχουμε τη δυνατότητα να ρυθμίσουμε τα timeouts του προγράμματος, το χρόνο δηλαδή μετά τον οποίο το GetRight θα τερματίσει τη σύνδεση με τον εκάστοτε FTP server, καθώς και τους χρόνους του resuming και retrying κατά τους οποίους το πρόγραμμα θα αποπειραθεί να συνεχίσει τη μεταφορά κάποιου αρχείου που διακόπηκε για διάφορους λόγους. Ως εκ τούτου μαρκάρουμε όλα τα κουτάκια, ενώ οι default επιλογές στους χρόνους είναι ικανοποιητικές. Ιδιαίτερη προσοχή

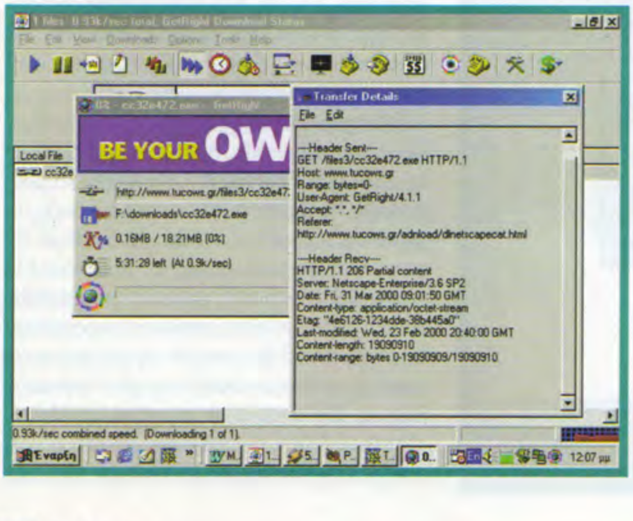
χρειάζεται το τελευταίο check box με την επωνυμία: "When downloading, ping to keep connection alive". Βεβαιωθείτε ότι έχετε τσεκάρει οπωσδήποτε το εν λόγω box καθώς με αυτό τον τρόπο η σύνδεσή σας στον FTP server καθίσταται περισσότερο αξιόπιστη (για τον απλούστατο λόγο ότι ακόμα και σε περίπτωση timeout το GetRight συνεχίζει να κάνει ping τον server, έτσι ώστε να αποκαθίσταται οποιοδήποτε πιθανό πρόβλημα στη σύνδεση).

Εν συνεχεία στην καρτέλα limits έχουμε τη δυνατότητα να θέσουμε ένα "πλαφόν" στα downloads μας έτσι ώστε να μην υποβαθμίζεται το bandwidth που χρησιμοποιούμε. Πρόκειται για ιδιαίτερα χρήσιμη λειτουργία, αν χρησιμοποιούμε το GetRight σε κάποιο LAN, οπότε και το bandwidth που έχουμε στη διάθεσή μας είναι συνήθως περιορισμένο. Περνώντας στην καρτέλα Monitor θα πρέπει να προσέξουμε ιδιαίτερα ώστε τα τρία πρώτα boxes που έχουν να κάνουν με την αυτόματη κλήση του GetRight, όταν επιλέξουμε κάποιο αρχείο προς μεταφορά σε έναν browser, να είναι μαρκαρισμένα. Εξίσου σημαντική επιλογή αποτελούν οι τύποι των αρχείων, για τα οποία θα ισχύει το αυτόματο download, καθώς έχουμε τη δυνατότητα να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε κατά βούληση τους τύπους εκείνους που μας ενδιαφέρουν και αναζητάμε συνήθως στο Διαδίκτυο.

Στην καρτέλα Mirrors που ακολουθεί αυτή του Monitor θα χρειαστεί να ορίσετε ως Continent την Ευρώπη (Europe) και ως Country Code το GR. Επίσης, βεβαιωθείτε ότι όλα τα boxes είναι τσεκαρισμένα και κυρίως αυτό με την επωνυμία FTP search to find alternates. Με αυτόν τον τρόπο έχουμε καθορίσει ότι το GetRight θα ψάχνει αυτόματα, ανάλογα με την τοποθεσία μας (στην περίπτωσή μας είναι η χώρα μας - Ελλάδα), να βρει τον κοντινότερο FTP server για το downloading των αρχείων μας, καθώς και όλα τα πιθανά URLs στα οποία βρίσκεται ακριβώς το ίδιο αρχείο/αρχεία. Πρόκειται για μια επιλογή η οποία μας εξασφαλίζει πρώτ' απ' όλα την καλύτερη δυνατή ταχύτητα στο κατέβασμα των αρχείων και παράλληλα μας προσφέρει τη δυνατότητα να επιλέξουμε κάποιον άλλο FTP server (μέσω του FTP search) για να συνεχίσουμε το downloading σε περίπτωση που, για οποιονδήποτε λόγο, αδυνατούμε να χρησιμοποιήσουμε τον default server που "προτείνει" το GetRight.

Τέλος, οι καρτέλες Save To και When Done μας δίνουν πλήρη έλεγχο των διαδικασιών που αφορούν στο αρχείο που ενδεχομένως θα κατεβάσουμε, καθώς στη μεν πρώτη μπορούμε να καθορίσουμε το πλήρες path όπου θα τοποθετηθεί το αρχείο μας (παρέχεται δυνατότητα να καθορίσουμε οποιοδήποτε directory της επιλογής μας ή απλώς να αφήσουμε το πρόγραμμα να "θυμάται" το τελευταίο directory που χρησιμοποιήσαμε), ενώ στη δεύτερη παρέχεται η δυνατότητα να τρέξουμε κάποιο Virus scanner, εφόσον ολοκληρωθεί η διαδικασία του downloading (ιδιαίτερα χρήσιμη επιλογή αν κατεβάζουμε files από ύποπτα sites), και επιπλέον η επιλογή της αυτόματης εμφάνισης συγκεκριμένου τύπου αρχείου, ανάλογα βέβαια με τις προτιμήσεις μας. Πριν να κλείσουμε την παράγραφο που αφορά στα settings του GetRight, αξίζει να αναφέρουμε την ύπαρξη της καρτέλας Advanced, στην οποία ο χρήστης μπορεί να καθορίσει διαδικασίες που αφορούν σε περισσότερα τεχνικά ζητήματα, όπως τον τρόπο με τον οποίο θα γίνεται login στον FTP server (π.χ. anonymous FTP ή κανονικό login), http ρυθμίσεις, αυτόματο download κ.λπ.




Εν κατακλείδι, είναι βέβαιο ότι οι εν λόγω επιλογές θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες, αφού επιτρέπουν σχεδόν τον πλήρη έλεγχο γύρω από τις διαδικασίες σύνδεσης και authorization με τον FTP server της επιλογής σας.

## ΚΑΤΕΒΑΖΟΝΤΑΣ ΑΡΧΕΙΑ ΜΕ ΤΟ GETRIGHT

Το downloading μέσω GetRight είναι μία απλούστατη διαδικασία, εφόσον δεν απαιτείται κάποιος ιδιαίτερος χειρισμός από την πλευρά του χρήστη, παρά μόνο ένα απλό κλικ του ποντικιού στο link - αρχείο της επιλογής σας μέσα από τον browser της αρεσκείας σας. Ευθύς αμέσως το GetRight θα ανοίξει ένα dialog box, που θα σας επιτρέψει να σώσετε το αρχείο σε κάποιο directory του δίσκου, και εν συνεχεία ξεκινά το download. Οπως αναφέραμε, εμμέσως πλην σαφώς, στην προηγούμενη παράγραφο που μιλήσαμε για τις ρυθμίσεις του GetRight, είναι δυνατό να κατεβάζουμε κάθε φορά μέσω του προγράμματος πολλαπλά αρχεία, ανάλογα βέβαια και με το limit που έχουμε ορίσει. Την κατάσταση των αρχείων αυτών μπορούμε να παρακολουθούμε ανά πάσα στιγμή από την επιλογή GetRight Download Status που μας παρέχει το πρόγραμμα.

Μέσω της εν λόγω επιλογής μπορούμε να δούμε διάφορα στατιστικά στοιχεία που αφορούν στα αρχεία μας, όπως το ποσοστό που έχει κατέβει, το transfer rate, ο χρόνος που απομένει προκειμένου να ολοκληρωθεί το download. Ιδιαίτερο όμως ενδιαφέρον παρουσιάζουν ορισμένες επιλογές που μπορούν να μας διευκολύνουν, παρέχοντάς μας αυξημένες δυνατότητες ελέγχου της διαδικασίας του downloading.

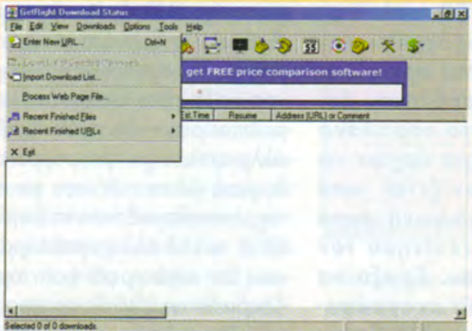
Ως εκ τούτου μέσω της επιλογής Enter New URL έχουμε τη δυνατότητα να δώσουμε απευθείας στο GetRight το path του αρχείου στο http, χωρίς να είμαστε αναγκασμένοι να έχουμε παράλληλα ανοικτό κάποιον browser. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια ενός download μπορούμε πάντα να ζητήσουμε από το GetRight να ψάξει για εναλλακτικές τοποθεσίες όπου μπορεί να βρεθεί το αρχείο μας (alternate URLs μέσω FTP search), αφού παρά το ότι έχουμε προσδιορίσει από τον configuration wizard οι εναλλακτικές τοποθεσίες να προστίθενται αυτόματα, πολλές φορές το GetRight για διάφορους λόγους (όπως ping timeouts, πεσμένος server) μπορεί να μην προσθέσει όλες τις διαθέσιμες τοποθεσίες.

Χρήσιμο χαρακτηριστικό επίσης του GetRight αποτελεί η δυνατότητά του να προγραμματίζει downloads (schedule downloads). Αυτό πολύ απλά σημαίνει ότι μπορούμε ανά πάσα στιγμή, μέσω των αντίστοιχων επιλογών στο

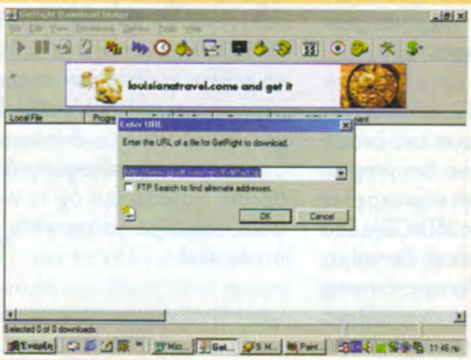
menu Downloads του GetRight, να προσδιορίσουμε το χρόνο κατά τον οποίο θα ξεκινήσει το κατέβασμα των αρχείων που μας ενδιαφέρουν, καθώς και το πότε θα σταματήσει η όλη διαδικασία. Από εκεί και πέρα, ενεργοποιούμε την επιλογή Automatic download και αφήνουμε τον υπολογιστή μας να ξεκινήσει τη διαδικασία στο χρόνο που ήδη προγραμματίσαμε. Φυσικά, θα πρέπει να φροντίσουμε να είναι ενεργοποιημένη και η επιλογή Obey Speed Limit, προκειμένου να μην επηρεαστεί η ταχύτητα τυχόν άλλων δικτυακών ασχολιών μας από τα downloads μας (ακούς Καφούρε, πάλι όλο το bandwidth έχεις πάρει...;). Αν, βέβαια, δεν δουλεύουμε σε κάποιο LAN, η ενεργοποίηση της εν λόγω επιλογής δεν κρίνεται απαραίτητη.

Κλείνοντας, μπορούμε να πούμε συμπερασματικά ότι το GetRight αποτελεί σίγουρα μία από τις καλύτερες επιλογές (αν όχι την καλύτερη) προκειμένου να έχετε έναν downloading manager εύχρηστο, και πάνω απ' όλα αξιόπιστο. Το γεγονός επίσης ότι το πρόγραμμα είναι shareware αποδεικνύει ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί από οποιονδήποτε χωρίς να απαιτούνται ειδικές γνώσεις ή προηγούμενη εμπειρία. Μέχρι το επόμενο τεύχος, λοιπόν, σας ευχόμαστε ολόψυχα "καλά downloads"! PC

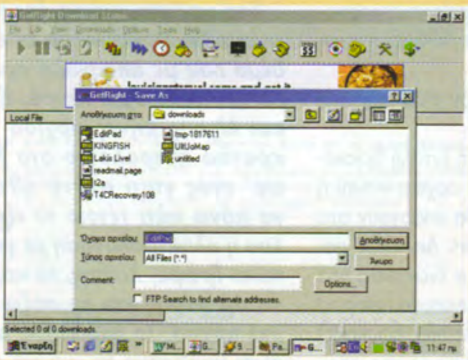
## DOWNLOADING ΑΡΧΕΙΟΥ ΜΕΣΩ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ URLs



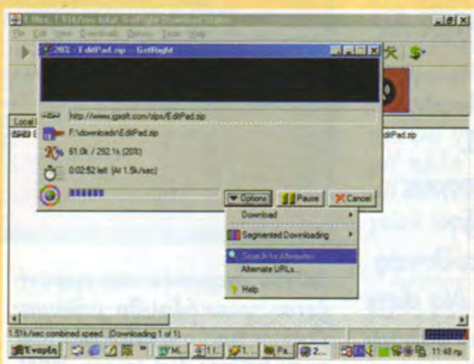
**1** **Στο GetRight Download Status επιλέγουμε File και εν συνεχεία Enter New URL.**



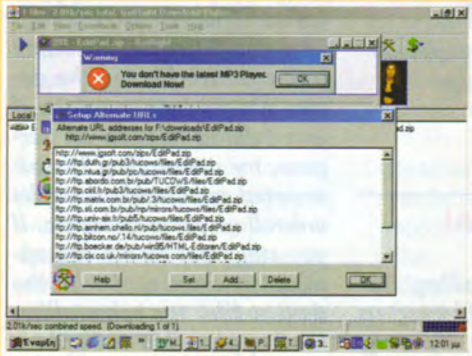
**2** **Στο πλαίσιο που θα εμφανιστεί δίνουμε το URL του αρχείου που μας ενδιαφέρει. Με τον τρόπο αυτό αποφεύγουμε να ανοίξουμε τον browser, κερδίζοντας έτσι πολύτιμο χρόνο. Φυσικά, αν δεν θυμόμαστε το URL, η χρήση του browser αποτελεί μονόδρομο.**



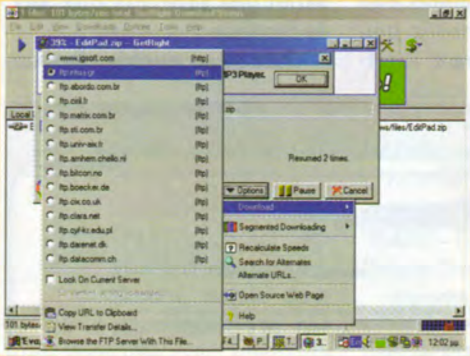
**3** **Δίνουμε το path στο δίσκο μας, όπου θα σωθεί το αρχείο που επιλέξαμε.**



**4** **Σε περίπτωση που η διαδικασία αργεί χαρακτηριστικά, από το menu Options στο παράθυρο του download επιλέγουμε Search for Alternates.**



**5** **Μόλις τελειώσει το FTP search, πατώντας Alternate URLs... από τα Options μπορούμε να δούμε τους εναλλακτικούς servers, από τους οποίους έχουμε τη δυνατότητα να συνεχίσουμε το downloading του αρχείου μας.**



**6** **Για να αλλάξουμε λοιπόν server, επιλέγουμε Options και εν συνεχεία Download, οπότε εμφανίζεται το πλαίσιο με τους διαθέσιμους servers. Για να δούμε ποιος απ' όλους είναι ο ταχύτερος, από τα Options πάλι πατάμε Recalculate Speeds. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία, δίπλα σε κάθε server θα αναγράφεται και το ping του σε ms.**

# How To

***Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.***

**του Θεόδωρου Αργιαδίτη**
**cyclon@compulink.gr**




## ΒΟΗΘΕΙΑ!

***Κύριε Αργιαδίτη, Παρακολουθώντας τα άρθρα σας, είμαι της άποψης ότι μπορείτε να με βοηθήσετε. Κάθε φορά που ξεκινάει ο υπολογιστής μου το ''φόρτωμα'' των WINDOWS σταματάει και εμφανίζεται το ακόλουθο μήνυμα: Cannot find a device file that may be needed to run WINDOWS or a WINDOWS application. The WINDOWS registry or SYSTEM.INI file refers to the device file but the device file no longer exists. If you deleted this file on purpose, try uninstalling the associated application using its unistall or setup program. If you still want to use the application associated with the device file, try reinstalling that application to replace the missing file. C:\MTM\MTMCDAI.386Press any key to continue...***

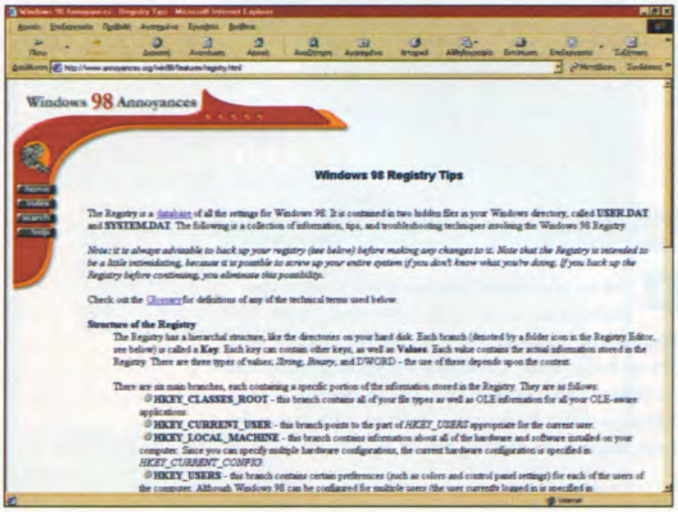
***Οντως προ ημερών απεγκατέστησα ένα πρόγραμμα που βρισκόταν σε αυτό το φάκελο - δυστυχώς δεν θυμάμαι ποιο ακριβώς. Μάλιστα κατά την απεγκατάσταση πάτησα κατά λάθος το cancel και έτσι δεν τελείωσε επιτυχώς. Προφανώς εκεί εντοπίζεται το πρόβλημα, καθώς το παραπάνω μήνυμα άρχισε να εμφανίζεται από την επόμενη φορά που εκκίνησα τον υπολογιστή μου. Εψαξα να κάνω αυτά που αναγράφονται στο μήνυμα αλλά δεν τα κατάφερα, αφού δεν βρήκα κάτι σχετικό. Θα ήθελα να μου υποδείξετε πώς να ξεπεράσω το πρόβλημα.***

✔ Αγαπητέ φίλε, είναι σαφές από το μήνυμα που αναφέρεις ότι τα Windows δεν μπορούν να εντοπίσουν ένα συγκεκριμένο αρχείο με το όνομα MTMCDAI.386. Είναι πιθανόν η επιλογή Cancel κατά τη διάρκεια της απεγκατάστασης να προκάλεσε αυτό το πρόβλημα, αλλά δεν είναι και απαραίτητο, καθώς πολλά προγράμματα έχουν το "κακό" συνήθειο να μην κάνουν υποδειγματική απεγκατάσταση, με αποτέλεσμα να αφήνουν λιγότερο ή περισσότερο ενοχλητικά "σκουπίδια" στον υπολογιστή μας. Στην περίπτωσή σου θα λέγαμε ότι απέκτησες ένα αρκετά ενοχλητικό "σκουπίδι", το οποίο μπορείς να ξεφορτωθείς ακολουθώντας την εξής απλή διαδικασία.

Υπάρχουν, λοιπόν, δύο περιπτώσεις:

1. Η λανθασμένη εντολή βρίσκεται σε ένα από τα αρχεία win.ini ή system.ini, τα οποία υπάρχουν στο folder των Windows. Δεν έχεις παρά να τα ανοίξεις με έναν απλό text editor (για παράδειγμα, το notepad είναι ιδανικό για τέτοιες δουλειές) και να βρεις τις γραμμές στις οποίες αναφέρεται το όνομα του αρχείου που σε ενδιαφέρει, στην περίπτωσή σου το MTMCDAI.386 . Επόμενο βήμα: Απλώς διαγράφεις αυτές τις γραμμές και σώζεις το αρχείο διατηρώντας το όνομά του.

2. Υπάρχει λανθασμένη καταχώριση στη registry ή στο μητρώο των Windows. Εδώ υπάρχουν δύο λύσεις, μία για προχωρημένους χειριστές και μία δεύτερη για πρωτάρηδες. Ας ξεκινήσουμε από τα εύκολα. Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Registry Clean που διανέμεται δωρεάν από τη Microsoft ή άλλα αντίστοιχα προγράμματα, η δουλειά γίνεται αυτόματα και ταυτόχρονα είναι πιθανόν να διορθωθούν πολλά άλλα προβλήματα, που δεν είναι εμφανή. Αν όμως δεν διαθέτουμε τέτοιο πρόγραμμα και έχουμε διάθεση για λίγο κίνδυνο, τρέχουμε το πρόγραμμα regedit. exe που μας δίνει απευθείας πρόσβαση στη registry. (ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν σας συμβουλεύω να παίξετε, αν δεν είστε σίγουροι για το τι κάνετε.) Επιλέγουμε, λοιπόν, EDIT->FIND και θέτουμε το όνομα που μας ενδιαφέρει όπου βρεθεί, διαγράφουμε όχι το value αλλά ολόκληρο το key και είμαστε έτοιμοι!




## FUTURE TEXT FORMAT

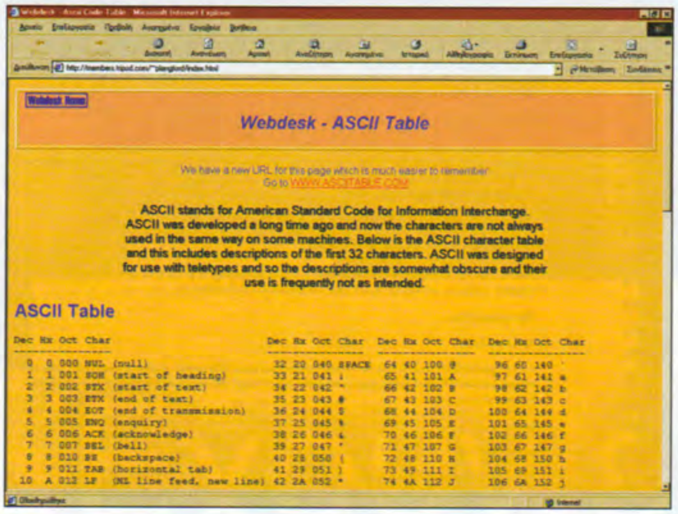
***Αγαπητέ κύριε Αργιαδίτη,***

***Ονομάζομαι Κωνσταντίνος Καρβουνιάρης και είμαι θερμός αναγνώστης του πολύ καλού "PC Master".***

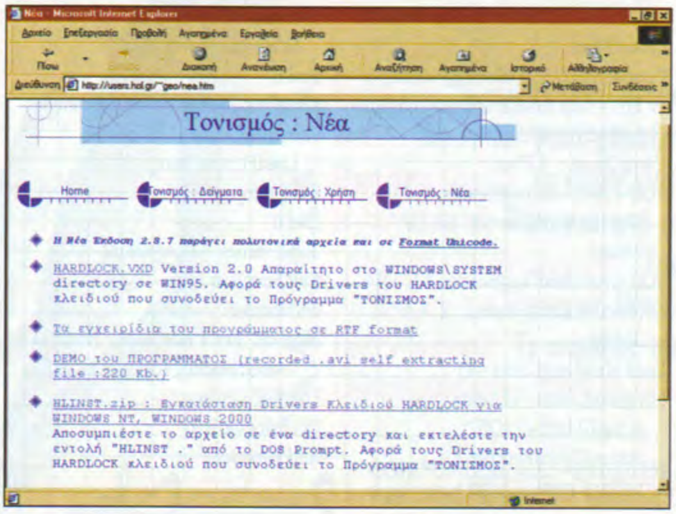
***Σας γράφω για να ζητήσω τη συμβουλή σας πάνω σε ένα θέμα που με απασχολεί αρκετά τον τελευταίο καιρό. Εδώ και λίγους μήνες άρχισα να κρατάω ημερολόγιο στο PC, αφ' ενός γιατί πάντα ήθελα να κάνω κάτι τέτοιο κι εξάλλου η πληκτρολόγηση με γοητεύει. Γράφω, λοιπόν, το κείμενο της μέρας και το σώζω ως .txt αρχείο. Το πρόβλημά μου είναι υποθετικό κι έχει να κάνει με το κατά πόσο αυτό το***

***format αρχείων θα υπάρχει στο μέλλον, δηλαδή θα μπορεί να αναγνωρίζεται από τα μελλοντικά προγράμματα. Μήπως το υπερκείμενο έχει περισσότερες πιθανότητες να επιζήσει στο μέλλον; Και μιλάω για ένα διάστημα π.χ. 10 ετών. Αναρωτιέμαι, γιατί είναι γνωστό το πρόβλημα με τα αρχεία που σώζει το Word, ότι δηλαδή τα σωσμένα αρχεία παλαιότερων εκδόσεων του Word είναι αδύνατο να διαβαστούν από τις νεότερες εκδόσεις του. Κι επειδή όπως με ένα κανονικό (συμβατικό) χειρόγραφο ημερολόγιο θέλω αυτά που θα γράψω να μπορώ να τα διαβάσω στο μέλλον, έτσι και στην προκειμένη περίπτωση δεν θα ήθελα να βρεθώ προ εκπλήξεως. Είναι βέβαια φυσικό να μην ξέρει κανείς τι θα συμβαίνει σε 10 χρόνια, ωστόσο πιστεύω ότι κάτι θα μπορείτε να μου πείτε παραπάνω.***

***Σας ευχαριστώ***




✔ Αγαπητέ φίλε, ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Η ερώτηση που θέτεις είναι αρκετά δύσκολη όσο και εύκολη (!). Η δυσκολία της έγκειται στο ότι δυστυχώς ή ευτυχώς δεν είμαι προφήτης για να ξέρω τι μπορεί να συμβεί σε δέκα χρόνια από σήμερα - αν ήμουν, θα το ξέρατε όλοι οι αναγνώστες, μια και θα είχα κερδίσει jackpot στο ΛΟΤΤΟ! Πάντως, θα προσπαθήσω να απαντήσω βασιζόμενος στην πείρα μου, η οποία, για να ευλογήσω τα γένια μου, δεν είναι και μικρή. Σχεδόν από τη δημιουργία των πρώτων υπολογιστών, το format txt με τη γενικότερη έννοια, σε οποιαδήποτε μορφή του, είτε κάνουμε λόγο για αρχεία σε μαγνητικά-οπτικά μέσα είτε για διάτρητες κάρτες, όχι απλώς υπάρχει, αλλά αποτελεί βασική μορφή και έννοια για τη γενικότερη οντότητα όλων των αρχείων. Θα αποφύγω να το αναλύσω αυτό, διότι θα χρειάζονταν περισσότερα από ένα τεύχη του περιοδικού για πλήρη τεκμηρίωση της έννοιας. Ας το προσεγγίσουμε, λοιπόν, με πιο απλό τρόπο. Τα τελευταία δέκα χρόνια είμαστε μάρτυρες μίας αλματώδους εξέλιξης στο χώρο της πληροφορικής σε όλα τα επίπεδα hardware και software. Εντούτοις, τα αρχεία τύπου txt (δηλαδή text) δεν έχουν αλλάξει ούτε στο ελάχιστο, καθώς επίσης τα πλέον εξελιγμένα προγράμματα δίνουν τη δυνατότητα να σώζουμε τα στοιχεία μας σε μορφή αυτού του είδους. Νομίζω, λοιπόν, ότι τα πράγματα μιλούν από μόνα τους για τη διατήρηση του συγκεκριμένου είδους. Ειλικρινά, δεν μπορώ να φανταστώ την περίπτωση της "εξαφάνισης" αυτού του format, όχι σε δέκα χρόνια αλλά ούτε σε εκατό, εφόσον βέβαια δεν υπάρξει μια ριζοσπαστική αναθεώρηση σχετικά με τη λογική λειτουργίας των υπολογιστών.




## VISUAL BASIC: ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

***Αγαπητό περιοδικό, Πολλά, πολλά συγχαρητήρια για την υπέροχη ύλη σου. Ασχολούμαι αρκετό καιρό με τον προγραμματισμό και έχω ξεκινήσει από την Q Basic, με την οποία μπορώ να πω ότι έχω κάνει αρκετά αξιόλογα πράγματα. Κάποια στιγμή είπα κι εγώ να κάνω το άλμα για τη Visual Basic. Τελικά, τα πράγματα ήταν αρκετά πιο εύκολα από όσο υπολόγιζα, αλλά δεν ήταν και πανεύκολα, ιδίως όταν σιγά σιγά προχωρούσα σε πιο βαθιά νερά. Σας γράφω, λοιπόν, για να με βοηθήσετε με δύο προβλήματα που έχω σε ένα πρόγραμμα που φτιάχνω.***

***1. Πώς μπορώ να παίξω ένα αρχείο τύπου midi μέσα από τη Visual Basic;***

***2. Τι κώδικα χρειάζεται να γράψω για να έχω animated gif αλλά χωρίς εγκατάσταση dll και άλλων περίεργων αρχείων (ocx και λοιπά);***

Αγαπητέ φίλε, σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου και σε επικροτούμε για την κίνηση που έκανες να ξεκινήσεις τον προγραμματισμό σε visual περιβάλλον. Πιστεύω ότι τα δύο προγράμματα που ακολουθούν θα σε καλύψουν απόλυτα.

1. Εκτέλεση αρχείου τύπου midi από τη Visual Basic.

```
Declarations (Δηλώσεις)
Private Declare Function
    mciSendString Lib "winmm.dll"
    Alias _
"mciSendStringA" (ByVal
    lpstrCommand As String, ByVal _
lpstrReturnString As String, ByVal
    uReturnLength As Long, _
ByVal hwndCallback As Long) As
    Long
```

Κώδικας

```
Public Function PlayMidiFile(MidiFile
    As String) As Boolean

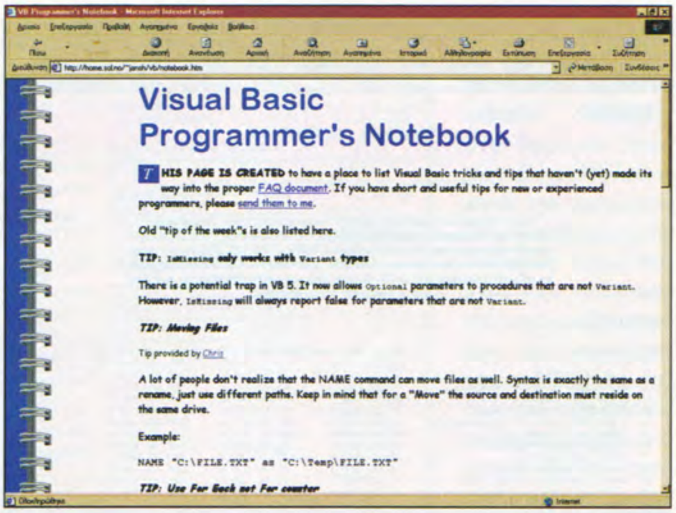
'MidiFile = File's Full Path
'Returns: True if successful, false
    otherwise

Dim lRet As Long
On Error Resume Next
If Dir(MidiFile) = "" Then Exit
    Function
'Stop any currently playing .mid
lRet = mciSendString("stop midi", "",
    0, 0)
lRet = mciSendString("close midi", "",
    0, 0)
```

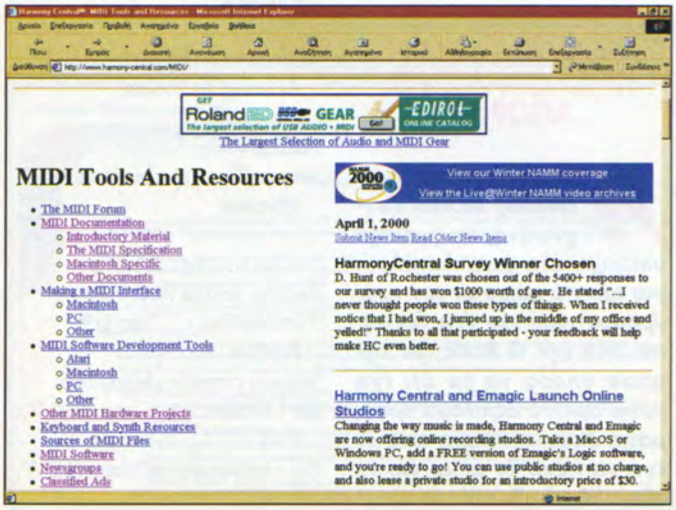
```
'Play
lRet = mciSendString("open sequencer!" & MidiFile & " alias midi", "", 0, 0)
lRet = mciSendString("play midi", "", 0, 0)
PlayMidiFile = (lRet = 0)
End Function
```

2. Εκτέλεση animated gif από τη Visual Basic χωρίς την ανάγκη των extra dlls.

```
Attribute VB_Name = "modAniGif"
Option Explicit
Public RepeatTimes As Long 'This one calculates,
' but don't use in this sample. If You need, You
' can add simple checking at Timer1_Timer Procedure
Public TotalFrames As Long
Public Function LoadGif(sFile As String, aImg As Variant) As Boolean
LoadGif = False
If Dir<(sFile) = "" Or sFile = "" Then
MsgBox "File " & sFile & " not found", vbCritical
Exit Function
End If
On Error GoTo ErrHandler
Dim fNum As Integer
Dim imgHeader As String, fileHeader As String
Dim buf<, picbuf<
Dim imgCount As Integer
Dim i&, j&, xOff&, yOff&, TimeWait&
Dim GifEnd As String
```




```
GifEnd = Chr(0) & Chr(33) & Chr(249)
For i = 1 To aImg.Count - 1
Unload aImg(i)
Next i
fNum = FreeFile
Open sFile For Binary Access Read As fNum
buf = String(LOF(fNum), Chr(0))
Get #fNum, , buf 'Get GIF File into buffer
Close fNum
i = 1
imgCount = 0
j = InStr(1, buf, GifEnd) + 1
fileHeader = Left(buf, j)
If Left<(fileHeader, 3) <> "GIF" Then
MsgBox "This file is not a *.gif file", vbCritical
Exit Function
End If
LoadGif = True
i = j + 2
If Len(fileHeader) >= 127 Then
RepeatTimes& = Asc(Mid(fileHeader, 126, 1)) + (Asc(Mid(fileHeader, 127, 1)) * 256&)
Else
RepeatTimes = 0
End If
Do ' Split GIF Files at separate pictures
' and load them into Image Array
imgCount = imgCount + 1
j = InStr(i, buf, GifEnd) + 3
If j > Len(GifEnd) Then
fNum = FreeFile
Open "temp.gif" For Binary As fNum
picbuf = String(Len(fileHeader) + j - i, Chr(0))
picbuf = fileHeader & Mid(buf, i - 1, j - i)
Put #fNum, 1, picbuf
imgHeader = Left(Mid(buf, i - 1, j - i), 16)
Close fNum
TimeWait = ((Asc(Mid(imgHeader, 4, 1))) + (Asc(Mid(imgHeader, 5, 1)) * 256&)) * 10&
If imgCount > 1 Then
xOff = Asc(Mid(imgHeader, 9, 1)) + (Asc(Mid(imgHeader, 10, 1)) * 256&)
yOff = Asc(Mid(imgHeader, 11, 1)) + (Asc(Mid(imgHeader, 12, 1)) * 256&)
Load aImg(imgCount - 1)
aImg(imgCount - 1).Left = aImg(0).Left + (xOff * Screen.TwipsPerPixelX)
aImg(imgCount - 1).Top = aImg(0).Top + (yOff * Screen.TwipsPerPixelY)
End If
' Use .Tag Property to save TimeWait interval for separate Image
aImg(imgCount - 1).Tag = TimeWait
aImg(imgCount - 1).Picture = LoadPicture("temp.gif")
Kill ("temp.gif")
i = j
End If
DoEvents
Loop Until j = 3
' If there are one more Image - Load it
If i < Len(buf) Then
fNum = FreeFile
Open "temp.gif" For Binary As fNum
picbuf = String(Len(fileHeader) + Len(buf) - i, Chr(0))
picbuf = fileHeader & Mid(buf, i - 1, Len(buf) - i)
Put #fNum, 1, picbuf
imgHeader = Left(Mid(buf, i - 1, Len(buf) - i), 16)
Close fNum
TimeWait = ((Asc(Mid(imgHeader, 4, 1))) + (Asc(Mid(imgHeader, 5, 1)) * 256)) * 10
If imgCount > 1 Then
xOff = Asc(Mid(imgHeader, 9, 1)) + (Asc(Mid(imgHeader, 10, 1)) * 256)
yOff = Asc(Mid(imgHeader, 11, 1)) + (Asc(Mid(imgHeader, 12, 1)) * 256)
Load aImg(imgCount - 1)
aImg(imgCount - 1).Left = aImg(0).Left + (xOff * Screen.TwipsPerPixelX)
aImg(imgCount - 1).Top = aImg(0).Top + (yOff * Screen.TwipsPerPixelY)
End If
aImg(imgCount - 1).Tag = TimeWait
aImg(imgCount - 1).Picture = LoadPicture("temp.gif")
Kill ("temp.gif")
End If
TotalFrames = aImg.Count - 1
Exit Function
ErrHandler:
MsgBox "Error No. " & Err.Number & " when reading file", vbCritical
LoadGif = False
On Error GoTo 0
End Function
```






# Έχουν έρθει!

**Μία συναρπαστική περιήγηση στα πειστήρια της επίσκεψης εξωγήινων στον πλανήτη μας από τον Τέλη Λιβανίδη.**



## Κυκλοφορεί. Προσέξτε το!




Σελ.: 304+16 εκτός κειμένου, με έγχρωμες φωτογραφίες, **Σχήμα:** 23x14,5 εκ.
**Κωδικός:** ΕΒ-00-295, **ISBN:** 960-306-248-0
**Τιμή:** 4.800 δρχ.

Μπορείτε να το παραγγείλετε συμπληρώνοντας το δελτίο που θα βρείτε στη σελίδα 179

- ✔ **Πυραμίδα:** Τι συμβολίζει το μυστηριώδες σχήμα;
- ✔ **Nazca:** Ποιοι και γιατί χάραξαν τεράστια σχήματα στο έδαφός της;
- ✔ **Νησί του Πάσχα:** Τα παράξενα αγάλματα που ατενίζουν τη θάλασσα!
- ✔ **Αγρογλυφικά:** Πώς και από ποιους δημιουργούνται;
- ✔ **Τρίγωνο των Βερμούδων:** Συμπτώσεις ή «ξένος δάκτυλος»;
- ✔ **Το συμβάν στο Roswell:** Ολες οι νεότερες πληροφορίες!
- ✔ **Τουνγκούνσκα:** Τι ακριβώς συνέβη στις αρχές του αιώνα στη Σιβηρία;
- ✔ **Έκθεση Condon - Έκθεση Brookings:** Ο ρόλος της CIA στην υπόθεση των UFOs!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

**COMPUPRESS A.E. - ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS:** Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
**ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:** ΑΘΗΝΑ: Σουλτάνη 17, 106 82, τηλ.: 01-3801487, 3801761, fax: 01-3841095,
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 031-287610, fax: 031-282663, ΛΕΥΚΩΣΙΑ: Λεωφ. Ακροπόλεως 53,
τηλ.: +357-2-317471, fax: +357-2-317470, **WEB SITE:** www.anubis.gr, **E-MAIL:** anubis@compupress.gr

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

## ΑΠΟ ΤΗ ΛΑΜΙΑ ΜΕ ΑΓΑΠΗ

*Αγαπητό "PC Master",*
*Είμαι ένας 19χρονος αναγνώστης σου από τη Λαμία και ο λόγος που σου γράφω είναι για να διατυπώσω και τις δικές μου απόψεις σχετικά με ορισμένα θέματα της επικαιρότητας. Προτού περάσω σε αυτές, όμως, οφείλω να απευθύνω ένα μεγάλο μπράβο σε όλη τη συντακτική ομάδα του περιοδικού.*

*Μπράβο σας, παιδιά! Χάρη στις δικές σας προσπάθειες και τη δική σας δημιουργικότητα γνώρισε το περιοδικό τέτοια ανταπόκριση. Δεν σας προτρέπω να συνεχίσετε την καλή δουλειά, γιατί ήδη ξέρω πως θα το κάνετε. Ας περάσουμε όμως τώρα στα θέματα που επιθυμώ να θίξω:*

*1. Οσον αφορά στο τετριμμένο πλέον θέμα της πειρατείας, νομίζω πως ο καλύτερος τρόπος για να μειωθεί το ποσοστό αυτής είναι η δημιουργία μεγάλων, αξιόλογων και ποιοτικών παιχνιδιών, τα οποία στην αυθεντική συσκευασία τους να περιέχουν και κάποια extras εκτός από το παιχνίδι: χάρτες, soundtracks, μινιατούρες, προσεγμένα manuals, οτιδήποτε που να διαφοροποιεί αρκετά το αυθεντικό από το πειρατικό. Αυτά πιστεύω ότι θα διαμόρφωναν την καλύτερη προστασία. Εξάλλου, η πείρα έδειξε ότι κανένα άλλο ασφαλιστικό μέτρο δεν αποδίδει αρκετά. Ισως βοηθούσε και η αυστηρότερη νομοθεσία γύρω από την πειρατεία στο χώρο της πληροφορικής. Ισως και όχι...*

*2. Για την πρόσφατη αντιδικία ανάμεσα σε χρήστες των Windows και του Linux, πιστεύω ότι και οι δύο πλευρές γίνονται υπερβολικές. Για τον καθημερινό χρήστη που θέλει απλώς να κάνει τη δουλειά του εύκολα και γρήγορα, χωρίς δεύτερη σκέψη προτείνονται τα Windows. Και όχι, αγαπητοί χρήστες του Linux, τα Windows δεν είναι μόνο για παιχνίδια. Ας μην ξεχνάμε το πλήθος αξιόλογων εφαρμογών που κυκλοφορούν για το δημοφιλές λειτουργικό. Ειλικρινά πιστεύετε ότι κάποιος που γράφει προγράμματα σε Visual C++ "παίζει" και είναι "άσχετος"; Αν είναι δυνατόν...*

*Από την άλλη πλευρά, το Linux απευθύνεται σε όποιον θέλει να γνωρίσει σε βάθος το σύστημά του και να πειραματιστεί με τη λειτουργία του, με σκοπό να το κατανοήσει και να το βελτιώσει. Είναι για το χρήστη που αναζητά συνεχώς τη γνώση, όχι για να επιδειχθεί μέσω αυτής, αλλά για να γίνει η έναρξη στην αναζήτηση και άλλης γνώσης. Γι' αυτόν που δεν ενοχλείται εάν χρειαστεί να χάσει ένα ολόκληρο βράδυ στην αναζήτηση του προβλήματος που προέκυψε από κάποιο δικό του λάθος... Απευθύνεται, λοιπόν, στον αληθινό "hacker", όχι σε αυτόν που εννοεί ο πολύς κόσμος (cracker), αλλά σε αυτόν που μελετάει το σύστημα για να ΜΑΘΕΙ. Αρα, παρά τις όποιες φιλότιμες προσπάθειες έχουν γίνει, το Linux δεν είναι ακόμη ικανό να προσελκύσει τον απλό χρήστη.*

*Πιστεύω, συνεπώς, ότι η καλύτερη λύση είναι η συνύπαρξη των δύο λειτουργικών σε ένα σύστημα. Windows για τις καθημερινές και απαραίτητες εργασίες και Linux για την απόκτηση γνώσης και εμπειρίας. Τουλάχιστον, αυτή τη λύση έχω υιοθετήσει εγώ.*

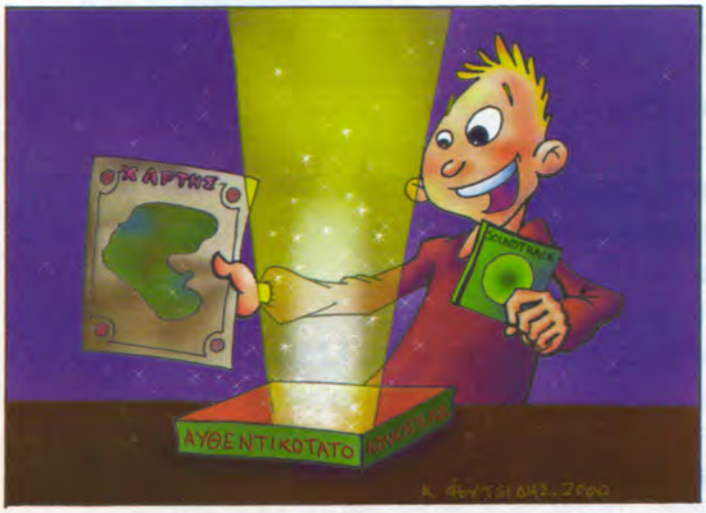
*3. Εδώ θα ήθελα απλώς να κάνω μια μικρή έκκληση προς όλους αυτούς που κατά καιρούς παραπονιούνται για την ύλη του περιοδικού ή το περιεχόμενο των CDs. Παιδιά, σίγουρα μέσα από τα δικά σας και τα δικά μου παράπονα θα αναβαθμιστεί ακόμη περισσότερο το ΔΙΚΟ μας περιοδικό, δεν θα διαφωνήσω σε αυτό. Ομως, δεν θα ήταν καλύτερα να μη γίνονται παράπονα της μορφής "η στήλη τάδε δεν μου αρέσει και σίγουρα δεν αρέσει και σε άλλους - σταματήστε την", "τα CDs δεν θα έπρεπε να περιέχουν..." κ.λπ.; Και μένα ίσως μου είναι αδιάφορο κάτι, αλλά για να υπάρχει μάλλον εξυπηρετεί κάποιον σκοπό, δεν νομίζετε;*

*Είναι, έχω τη γνώμη, πιο σωστό στα θέματα του περιοδικού να χρησιμοποιούμε περισσότερο το "εμείς" παρά το "εγώ".*

*Αν και θα ήθελα να αναφερθώ και σε άλλα θέματα δεν θα το κάνω, γιατί ήδη το γράμμα μου είναι τεράστιο. Ελπίζω σε δημοσίευση, αλλά και σε απαντήσεις αναγνωστών, αν νομίζουν ότι κάπου έχω κάνει λάθος, αρκεί να συνοδεύονται από επιχειρήματα.*

*ΥΓ.: Θα ήθελα, εάν είναι πραγματοποιήσιμο και εάν πιστεύετε ότι εξυπηρετεί το περιοδικό και τους αναγνώστες, να διαμορφώσετε μια δική σας Linux distribution από resources και sources που υπάρχουν στο Διαδίκτυο. Σκεφτείτε το...*

*Ειλικρινά δικός σας,*
*Αντώνης Καταραχιάς,*
*Λαμία*
*IRC nickname: Aragorn*




▼ Φίλε Αντώνη,
Τι μας θύμισες τώρα... Εκείνες τις όμορφες εποχές που άνοιγες ένα κουτί παιχνιδιού κι έβρισκες μέσα, εκτός από τα κατατοπιστικότατα εγχειρίδια που ήταν πραγματικά έργα τέχνης, ένα σωρό καλούδια: κασέτες (όπως στο Corruption), χειρόγραφα ημερολόγια (όπως στο Indiana Jones and the Last Crusade), χάρτες, αφίσες, βιντεοκασέτες (θυμάστε το Plan 9 from Outer Space με τη χειρότερη ταινία όλων των εποχών;) και πάει λέγοντας. Τώρα πια, ελάχιστοι είναι οι μερακλήδες σε αυτά, ο κανόνας πια έχει γίνει "ρίξε τα CDs κι ένα manual, άντε και μία registration card και καθαρίσαμε". Εχεις δίκιο, πάντως, που το συνδέεις με την πειρατεία. Αν ήξερες πως ο τίτλος που θα αγόραζες πρωτότυπο είχε μέσα τόσα ενδιαφέροντα extras, σίγουρα θα το σκεφτόσουν δεύτερη φορά προτού αγοράσεις την κόπια...

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ADVENTURES!

*Αγαπητό περιοδικό,
Είμαι αναγνώστης σου από το τεύχος 41 (είχα πάρει και το 22ο τεύχος αλλά μέχρι το 41ο δεν ξαναπήρα), όταν απέκτησα τον πρώτο μου υπολογιστή. Πριν είχα έναν θρυλικό Amstrad 6128, ο οποίος όμως απεβίωσε άδοξα... Το γράμμα μου έχει στόχο να θίξει ορισμένα ζητήματα που αφορούν στο περιοδικό σας και το χώρο των υπολογιστών γενικότερα. Η πρώτη παρατήρησή μου αναφέρεται στη στήλη "Adventure Update". Μήπως θα έπρεπε η ονομασία να αλλάξει σε "RPG Update"; Γιατί απ' ό,τι έχω παρατηρήσει, σε ολόκληρο το άρθρο η αναφορά που γίνεται στα adventures είναι ελάχιστη, για να μην πω μηδαμινή! Δεν λέω, ωραίο το Baldur's Gate, ακόμα καλύτερο το Nox (προσωπική άποψη) και τέλειο το Diablo 2, αλλά δεν είναι adventures! Και νομίζω ότι όλοι οι αναγνώστες ξέρουν τις διαφορές μεταξύ RPG-Adventure. Βέβαια, δεν λέω ότι φταίτε εσείς ή ο σεβαστότατος κύριος Τσουρινάκης (του χρωστάω ένα ΜΕΓΑΑΑΛΟ ευχαριστώ για μία βοήθεια που μου είχε δώσει για το Freddy Pharkas!) για την ανυπαρξία τέτοιων παιχνιδιών. Φταίει ολόκληρη η βιομηχανία των PC games, της οποίας προφανώς η νοοτροπία είναι "ό,τι είναι 3D πουλάει"! Δηλαδή ότι μόνο τα 3D shoot'em up, platforms, RPGs, multiplayer games, strategies πουλάνε. Οχι πως δεν παίζω Quake 3, Unreal ή StarCraft. Αντιθέτως! Είμαι φανατικός των FPS. Ομως τα adventures είναι αυτά που με τραβάνε πιο πολύ. Το θέμα το έχετε θίξει και στο "Dark Side of Gaming" και με βρίσκει σύμφωνο από κάθε άποψη. Στα λιγοστά adventures που βγαίνουν κυριολεκτικά ΕΛΑΧΙΣΤΑ έχουν μια γεύση από την ατμόσφαιρα των παλαιών (Monkey Island 1, 2, Loom, Indiana Jones, Space Quests κ.ά.). Το μοναδικό που πλησίασε κάπως μια τέτοια ατμόσφαιρα φέτος ήταν το Gabriel Knight 3 (δεν έχω παίξει ακόμα το Dracula), το οποίο όμως ανατρέπει κάποιες... θρησκευτικές αλήθειες και γι' αυτό επιφυλάσσομαι κάπως. Πάντως, η ατμόσφαιρά του ήταν μοναδική - ακόμα και αν οι βρικόλακες ήταν άφαντοι!*

*Και περνάω στο δεύτερο θέμα που αφορά στην επικράτηση του 3D! Πιστεύω πως με το D3D οι προγραμματιστές έχουν βρει τη χαρά τους! Σχεδιάζουν κάποια επίπεδα, περνάνε κάποια textures ολοένα μεγαλύτερης ανάλυσης και έτσι βγαίνουν τα χιλιάδες Quake-clones. Πανομοιότυπα σχεδόν. Η διαφορά παρατηρείται στο οπλοστάσιο που έχει στη διάθεσή του ο παίκτης, στην ποιότητα των γραφικών και του κώδικα κυρίως, όπου σε άλλα παιχνίδια η engine πετάει (Unreal Tournament), ενώ η ίδια engine στο Wheel Of Time θέλει, όπως λέει και το review, τα μάτια της για να πάει σωστά!*

*Αν και το είδος αυτό (first person shooters) βρίσκεται στη λίστα με τα αγαπημένα μου, έχω κουραστεί να βλέπω τα ίδια και τα ίδια. Μετά από τόσες ώρες έντασης φυσικό είναι το μυαλό να επιζητάει πνευματική ηρεμία [δηλαδή adventures :-)].*

*Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ στην εξέλιξη του περιοδικού. Ξεφυλλίζοντας τα παλιά τεύχη βλέπει κανείς πως πρωταρχικός στόχος του "PC Master" δεν ήταν ο gamer αλλά ο user που χρησιμοποιούσε το PC κυρίως για εργασία. Μέσα στα χρόνια έχω παρατηρήσει μια στροφή 180 μοιρών προς το gaming. Σας είπα ότι είμαι και εγώ gamer, αλλά εκτός των παιχνιδιών και μερικών ακόμα utilities ή applications που παρουσιάζετε, καλά θα ήταν να επαναφέρετε μία στήλη η οποία θα ασχολείται με κάποιο πρόγραμμα σχεδίασης, όπως τα PhotoShop, CorelDRAW, ή τρισδιάστατων αντικειμένων (3D Studio MAX, Lightwave, Poser ή ακόμα και Maya). Πιστεύω ότι με αυτόν τον τρόπο θα προσελκύσετε το ενδιαφέρον και άλλων αναγνωστών, οι οποίοι θέλουν να ασχοληθούν αλλά δεν ξέρουν από πού να αρχίσουν. Στο Internet, για παράδειγμα, υπάρχουν αρκετά sites με θέμα ζωγραφική στο PhotoShop, και complex 3D modelling! Θέλω επίσης να εκφράσω μία ελαφρά ικανοποίηση επειδή τώρα τελευταία βλέπω πως σταμάτησαν τα γράμματα τύπου "Εχω PC. Πόσο καιρό θα αντέξει;"! Καιρός ήτανε!*

*Αυτά είχα να πω! Αν και γράφω για πρώτη φορά, ελπίζω σε δημοσίευση. Και καλό κουράγιο σε όλους τους λεβέντες και τις... λεβέντισσες που δουλεύουν εκεί μέσα. Προσοχή στον Πατρίκο! Τώρα που βγήκε το Werewolf να φοβάστε! Μπορεί να πήρε καμιά ιδέα!! (Grrrrr!!!)*

*Φιλικά,*
*Johnny*
*"Gabriel" Psi*

▼ Φίλε μας,
Οποτε υπάρχουν νεότερα για τα αγαπημένα σου (μας) adventures, φυσικά και θα διαβάζεις όλα τα σχετικά νέα από τη στήλη "Adventure Update". Οσο για τα προγράμματα που αναφέρεις, το "PC Master" θα συνεχίσει να φιλοξενεί στις σελίδες του οτιδήποτε νομίζουμε πως σας ενδιαφέρει σε ό,τι αφορά είτε την παρουσίαση είτε τις στήλες, όπως η "Do it Yourself". Α, και για τον Πατρίκο, ουδείς λόγος ανησυχίας: Σιγά μην περιμέναμε το Werewolf - τα τελευταία χρόνια οι συντάκτες του περιοδικού κλείνονται πάντοτε στα σπίτια τους όταν έχει πανσέληνο και κλειδαμπαρώνουν πόρτες και παράθυρα μόλις ακούσουν από μακριά το ουρλιαχτό του διευθυντή Σύνταξης που πλησιάζει απειλητικά προς το μέρος τους...




## Η ΚΛΑΣΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΤΑ... ΚΑΡΒΕΛΙΑ

*Εχω να πω πολλά σε αυτό το γράμμα, γι' αυτό ξεκινάω και τα λέω όλα χύμα. Καταρχήν, να απαντήσω στην επιστολή του Stelman του τεύχους 116. Φίλε, την κλασική μουσική δεν την ακούμε επειδή είμαστε ψώνια, αλλά επειδή τη γουστάρουμε, και αν μπορείς χώνεψέ το. Η κλασική μουσική είναι η καλύτερη και όποιος θέλει να το συζητήσουμε ας με καλέσει στο Icq νούμερο 13995938 γιατί το περιοδικό αυτό είναι για PC. Εγώ, πάντως, παίζω και strategy και action άμα λάχει (τα RPGs δεν τα καταλαβαίνω και πολύ καλά). Ακόμα σε αυτόν που κατηγορεί το NBA Live 99 για το ότι έχει κουμπί για να γίνεται φάουλ, παρότι συμφωνώ για το ότι το NBA Live 2000 δεν πρόσφερε και τίποτα καινούριο, θα πω πως το κουμπί αυτό είναι*

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

εξαιρετικά χρήσιμο σε περιπτώσεις που ΘΕΣ να κάνεις φάουλ (π.χ. μένουν 10 sec, χάνεις 1 πόντο και ο αντίπαλος έχει την μπάλα). Για την πειρατεία έχω να πω στους συντάκτες του "PCM" να είναι λίγο πιο ανοιχτοί σε ορισμένα θέματα. Το ότι η κοινωνία αποκαλεί κλοπή κάτι, δεν σημαίνει ότι εμείς το δεχόμαστε ως δεδομένο. Εμείς χτίζουμε την κοινωνία που θα ζήσουμε και εμείς θέτουμε τους κανόνες για αυτήν (make rules and live with them). Υπόψη ότι δεν προσπαθώ να δικαιολογήσω τις πράξεις μου, γιατί το 95% των παιχνιδιών που έχω είναι αυθεντικά, επειδή έτυχε και γεννήθηκα σε εύπορη οικογένεια. Κατά την γνώμη μου, όμως, αυτά τα πράγματα πρέπει να είναι προσιτά σε όλους και οι τιμές τους ανάλογες. Και αν μου λέτε ότι εμείς δεν έχουμε το δικαίωμα να τα "κλέβουμε" επειδή τα χρεώνουν υπερβολικά, τότε νιώθω σαν να μου λέτε ότι είναι έγκλημα να κλέψω από κάποιον ένα καρβέλι ψωμί που το πουλούσε πανάκριβα και δεν μπορούσα να το αγοράσω στην περίοδο της κατοχής, για παράδειγμα. Ε, λοιπόν, και εγώ είμαι διατεθειμένος να πληρώσω αυτούς που εργάζονται αλλά σε αναλογία ίση με αυτή που πληρώνομαι και εγώ για ίση ώρα εργασίας. Αυτό είναι που βρίσκω και πιο ανθρωπιστικό. Συγγνώμη αν παρασύρθηκα λιγάκι, αλλά αυτά είχα να πω και περιμένετε νέο γράμμα μου σύντομα.

Χαιρετισμούς,
Μανώλης

Φίλε Μανώλη,
Το παράδειγμα που αναφέρεις για να αιτιολογήσεις την άποψή σου για τα πειρατικά αντίγραφα είναι μάλλον ατυχές. Άλλο το καρβέλι ψωμί που είναι είδος πρώτης ανάγκης κι άλλο τα computer games που αποτελούν προϊόντα με σκοπό την ψυχαγωγία κι όχι την επιβίωσή μας. Σε λίγο όπως πάμε θα ακούσουμε πως όσοι αγοράζουν πειρατικά games είναι οι σύγχρονοι Γιάννηδες Αγιάννηδες του Βίκτωρος Ουγκώ! Τέλος, το τι είσαι διατεθειμένος να πληρώνεις εσύ, κανέναν δεν ενδιαφέρει. Εσύ μπορεί να θέλεις να αγοράζεις, για παράδειγμα, μια έγχρωμη τηλεόραση με 500 δρχ. και έναν Pentium III με 1.000 δρχ., αλλά αυτοί που τα κατασκευάζουν σίγουρα θα διαφωνήσουν με την... προσφορά σου! Μια και ανήκεις μάλιστα σε εύπορη οικογένεια, όπως μας γράφεις, ρώτα λίγο και τον πατέρα σου να σου πει πώς βγαίνουν τα λεφτά, γιατί σίγουρα δεν φυτρώνουν μαζί με το χορτάρι...

## ΒΑΣΙΚΟ ΕΝΣΤΙΚΤΟ

Αγαπητοί κύριοι,
Είμαι ένας φοιτητής της ηλεκτρονικής. Ονομάζομαι Μάρκος Δρόσος και ασχολούμαι με το χώρο των Η/Υ αρκετά χρόνια τώρα. Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο περιοδικό σας, αν και το διαβάζω από πάρα πολύ παλιά. Θα ήθελα πρώτα από όλα να σας ευχαριστήσω, μια και αυτό το περιοδικό με βοήθησε στα πρώτα βήματά μου και με μύησε στο χώρο που τώρα πια σπουδάζω και αγαπώ.

Εν συνεχεία θα ήθελα να απαντήσω στο γράμμα του κυρίου Δανιήλ Λεοντίου (τεύχος 118, σελ. 162), ο οποίος με τόση επιπολαιότητα κρίνει έναν τόσο πολύπλευρο χώρο εξερευνώντας τον επιφανειακά.

Και περνώ ευθύς στην πρώτη παρατήρησή του, τη βία στα παιχνίδια. Ο άνθρωπος ως ακόμη ένα ζώο κρύβει μέσα του όλα τα ένστικτα ενός ζώου, τα οποία όσα χρόνια εξέλιξης και να περάσουν δεν θα εξαλειφθούν ποτέ, μια και είναι απαραίτητα για την ύπαρξη της ζωής. Αυτά τα ένστικτα εκμεταλλεύεται και ένα παιχνίδι βίας προκείμενου να πουλήσει. Αλλά ο άνθρωπος και ως λογικό ζώο έχει τη δύναμη να τα τιθασεύσει έτσι ώστε να παύσουν να αποτελούν παράγοντα στις αντιδράσεις του. Η λύση στο πρόβλημα της βίας δεν έχει σχέση με τη βία στα παιχνίδια και την τηλεόραση, αλλά με μια βαθύτερη ανθρωπιστική παιδεία και καλλιέργεια.

Και περνώντας στο δεύτερο θέμα που έχει σχέση με την κοινωνικότητα των χρηστών των Η/Υ, καταρχήν, πρέπει να παραδεχτούμε το γεγονός ότι οι σχέσεις των ανθρώπων περνάνε κρίση. Το Internet όμως αποτελεί έναν νέο τρόπο επικοινωνίας και όχι έναν τρόπο αποξένωσης. Στην αρχή βέβαια η επικοινωνία είναι απρόσωπη, αλλά δεν παύει να είναι επικοινωνία. Το Internet επίσης δημιούργησε μια παράλληλη κοινωνία. Μία κοινωνία ελευθερίας, όπου κάθε άποψη μπορεί να κατατεθεί και ένας τεράστιος όγκος πληροφοριών έγινε προσιτός σε όλους. Αλλά αυτή η κοινωνία, όπως και κάθε άλλη κοινωνία, έφτιαξε το δικό της λεξιλόγιο με σκοπό όχι να διώξει τους νεοεισαχθέντες, αλλά να βελτιώσει την επικοινωνία μεταξύ των μελών της. Οταν τουλάχιστον εγώ μπήκα στο Internet, πριν από πέντε χρόνια, κανείς δεν αρνήθηκε να μου εξηγήσει την ιδιαίτερη αυτή διάλεκτο, όπως και εγώ δεν αρνήθηκα να την εξηγήσω σε αρκετούς νεοεισαχθέντες.

Η τρίτη παρατήρηση, και η πιο σκληρή συνάμα, αφορά στην αντίληψη ότι τα παιχνίδια αποτελούν εθισμό και άρα πνευματικό θάνατο. Πολλά παιχνίδια, όμως, δεν είναι απλώς γοητευτικά αλλά πρεσβεύουν ιδέες (σωστές ή λάθος είναι ένα άλλο μεγάλο θέμα). Οξύνουν την παρατηρητικότητα και το κριτικό πνεύμα. Διέπονται από μια αίσθηση δικαιοσύνης. Διδάσκουν αλήθειες και ταξιδεύουν το χρήστη σε κόσμους ονειρικούς. Αλλα πάλι του δίνουν τη δυνατότητα να φτιάξει τους δικούς του κόσμους, ενισχύοντας τη φαντασία του. Δεν μπορούμε να καταδικάσουμε τον κόσμο των παιχνιδιών παίρνοντας μόνο μια κατηγορία παιχνιδιών. Εξάλλου το καλό και το κακό, η αλήθεια και το ψέμα, θα υπάρχουν πάντα και παντού. Ο εθισμός σε κάτι θα υπάρχει πάντα στον άνθρωπο. Ενας άνθρωπος εξάλλου χωρίς πάθη δεν θα ήταν άνθρωπος αλλά μηχανή. Και ο άνθρωπος θα ψάχνει πάντα για την αλήθεια, ακόμα και σε ονειροχώρες. (Εξάλλου ένα μεγάλο μέρος της τέχνης, ιδιαίτερα η ζωγραφική και η ποίηση, εκεί μας ταξιδεύουν στην προσπάθειά τους να μας ευαισθητοποιήσουν.) Η γνώση και η καλλιέργεια θα αποτελούν πάντα πολύτιμη αρωγή σε αυτή την προσπάθεια.

Θα μπορούσα να γράψω χιλιάδες πράγματα ακόμα, αλλά μάλλον θα χρειαζόμουν μια ολόκληρη στήλη για αυτό το σκοπό. Προσπάθησα να επικεντρώσω την προσοχή μου στα πιο σημαντικά στοιχεία. Ευχαριστώ που με ακούσατε.

Με τιμή,
Μάρκος Δρόσος

Φίλε Μάρκο,
Σε ευχαριστούμε για την κατάθεση των ενδιαφερουσών απόψεών σου. Τη δική μας άποψη τη γράψαμε όταν σχολιάσαμε την επιστολή του κ. Λεοντίου, οπότε δεν νομίζω πως χρειάζεται να επανέλθουμε.

## ΤΑ GAME REVIEWS

Αγαπητό "PC Master",
Συγχαρητήρια για την ύλη του περιοδικού σας, εκτός από αυτήν των παιχνιδιών. Οπως κατάλαβες, το mail αυτό το έστειλα για να εκφράσω τα παράπονά μου, τα οποία συμμερίζονται και πολλοί άλλοι φίλοι μου και ταυτόχρονα αναγνώστες σου. Το "PC Master" το αγοράζω από τότε που το "PIXEL" έγινε περιοδικό μόνο για consoles, ενώ το τελευταίο το διάβαζα ανελλιπώς αρκετά χρόνια πριν. Το λέω αυτό για να δείξω ότι το έργο κάποιων από τους συντάκτες σας το παρακολουθώ εδώ και πολλά χρόνια.

Οπως ανέφερα, διαβάζω κάθε τεύχος του περιοδικού, και όχι απλά το διαβάζω αλλά το κάνω φύλλο και φτερό. Εξαιρούνται βέβαια οι στήλες των παιχνιδιών. Αυτές θα τις διαβάσω τελευταίες και αν. Χαρακτηριστικό για μένα ήταν ότι κάποτε τα reviews τα διάβαζα

σχεδόν πρώτα πρώτα.

Το πρόβλημα πιστεύω ότι είναι ο τρόπος που γίνονται τα reviews. Και εξηγώ. Οποιουδήποτε παιχνιδιού το review δεν φιλοξενείται στη στήλη "Με δύο λόγια", εκτός κάποιων εξαιρέσεων βαθμολογείται ως καταπληκτικό, ενώ τελικά είναι μέτριο με καλό. Δεν ξέρω αν εγώ είμαι κάπως αυστηρός, αλλά έχω προσέξει ότι πολλές ατέλειες δεν αναφέρονται καν, ενώ αν τύχει να γίνει αναφορά, αυτή μάλλον περνάει στο "ντούκου".

Σχεδόν σε όλα τα reviews γίνεται εκτενής αναφορά στα φοβερά γραφικά και τον ήχο, ενώ άλλα θέματα, για παράδειγμα η πρωτοτυπία, σπανίως αναφέρονται. Επίσης, υπάρχουν ορισμένες φορές κάποια προβλήματα που είναι πολύ σημαντικά για τα gameplay και playability, που και μόνο για αυτά θα έπρεπε να πέφτει μεγάλο "θάψιμο". Συγκεκριμένα θα αναφερθώ στο Gabriel 3. Εχω έναν PII350, 64RAM, i740 chipset και ο χρόνος που κάνει να φορτώσει μεταξύ (κάτι πολύ συχνό) τοποθεσιών είναι απαράδεκτα μεγάλος. Δηλαδή πρέπει να έχει κάποιος μαζοχιστικές τάσεις για να ασχοληθεί με το παιχνίδι. Χαρά στο κουράγιο του συντάκτη του review. Δεν είναι δηλαδή ο χρόνος φόρτωσης ένας σημαντικός και μάλιστα ανασταλτικός για την ψυχαγωγία παράγοντας;

Αλλο σημαντικό θέμα είναι η πρωτοτυπία του τίτλου. Πρέπει το παιχνίδι να έχει κάτι καινούριο να σου προσφέρει. Υπάρχουν βέβαια και κατηγορίες που εξαιρούνται. Πώς μπορεί ένα παιχνίδι να είναι καλό, αν είναι ίδιο με τον προκάτοχό του και, ακόμα χειρότερα, αν είναι αντιγραμμένη ιδέα; Δεν λέω ότι δεν πρέπει να υπάρχουν sequels. Αλλωστε αυτά ανανεώνουν τον τίτλο στα στάνταρ της εποχής και επίσης υπάρχουν και οι νέοι παίκτες. Αλλα για τους παλαιότερους παίκτες είναι μία ρουτίνα. Δηλαδή τι το διαφορετικό είχε το HEROES 3 εκτός από μια αναβάθμιση στα γραφικά και τον ήχο και κάτι μικροπροσθήκες; Και ιδού ένας καινούριος τίτλος!

Επίσης, δεν μετράει το πόσο καλοφτιαγμένος είναι ένας τίτλος; Αυτό πρέπει να επηρεάζει σημαντικά την τελική σας άποψη. Τι να το κάνω ένα ανεπανάληπτο παιχνίδι, αν δεν τρέχει σε κανέναν; Ξέρω και εγώ να φτιάξω έναν κόσμο για SILICON GRAPHICS STATION και να δούμε ποιος θα το παίξει! Μπράβο στην BLIZZARD για τη σταθερότητα σε απαιτήσεις των τίτλων της.

Και, τέλος, οι βαθμολογίες. Ξέρω, έχουν γράψει και άλλοι και τους έχεις απαντήσει ότι αυτό είναι το τελευταίο που μετράει. Και εγώ σας ανταπαντώ ότι αυτή είναι που μένει στον αναγνώστη, γι' αυτό άλλωστε είναι και στο τέλος. Επίσης, στη σελίδα για τα πρόσφατα reviews φαίνεται μόνο η βαθμολογία. Επιπλέον υπάρχουν τίτλοι που αυτοδιαφημίζονται με τις βαθμολογίες γνωστών περιοδικών. Γι' αυτό και η βαθμολόγηση ενός τίτλου είναι σημαντική, αλλιώς δεν θα υπήρχε. Κοιτάξτε τις βαθμολογίες των τελευταίων τευχών και πείτε μου ότι δεν είναι υψηλές. Παλαιότερα, τίτλοι που είναι θρύλοι σήμερα δεν είχαν πάρει αντίστοιχες βαθμολογίες με σημερινούς τίτλους που είναι συνήθως κατώτεροι. Παλιά ήσαστε αυστηροί. Για να πάρει ένα παιχνίδι 90% ήταν πράγματι καλό και 95% ήταν αυτό που λέγατε "Επιλογή της Σύνταξης".

Να πω όμως και τα θετικά της υπόθεσης: κάθε είδος παιχνιδιού αναλαμβάνεται από τον ειδικό και όχι όπως έξω. Ακόμα πιστεύω ότι οι κριτικές σας είναι καλύτερες από την πλειονότητα των άλλων περιοδικών. Δεν έχω κανένα άλλο παράπονο. Κάθε άλλο, είμαι πολύ ευχαριστημένος από την υπόλοιπη ύλη.

Για την ιστορία είμαι 21 χρόνων και παρακολουθώ τους υπολογιστές από εποχής 8086. Τον τελευταίο χρόνο δύο παιχνίδια με πώρωσαν. COLIN McRAE RALLY και UNREAL TOURNAMENT. Δεν θα πω τίποτα άλλο. Αν χρειαστεί, θα επανέλθω. Ελπίζω να ξεκινήσει ένα καινούριο θέμα συζήτησης, γιατί αυτό της πειρατείας κατάντησε βαρετό.

Με εκτίμηση και πολύ σεβασμό,
Oblivion

ΥΓ.: Τα 3D γραφικά δεν είναι "must". Υπάρχουν τίτλοι που ποτέ δεν πρέπει να γίνουν 3D. Ακούς εκεί MONKEY ISLAND σε 3D!

▼ Φίλε Oblivion,

Οπως θα έχεις διαπιστώσει στα τελευταία τεύχη, προσπαθούμε να είμαστε περισσότερο αυστηροί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, γι' αυτό θα παρατηρείς και αρκετά χαμηλές βαθμολογίες, όπου χρειάζεται. Θα διαφωνήσουμε, πάντως, μαζί σου στο ότι η βαθμολογία είναι το "παν". Ναι, είναι σημαντική εφόσον υπάρχει (προσωπικά θα προτιμούσα να την καταργήσουμε, αλλά αποτελεί διεθνή πρακτική, οπότε κάτι τέτοιο δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο), αλλά η ολοκληρωμένη άποψη του συντάκτη που φαίνεται μέσα από το review είναι ΑΠΕΙΡΩΣ σημαντικότερη. Αν τώρα κάποιοι έχετε ως μοναδικό κριτήριο τη βαθμολογία όταν πάτε να αγοράσετε κάποιο παιχνίδι, sorry, αλλά είστε λάθος. Εκτός αν προτιμάτε να καταργήσουμε τα reviews και να σας γράφουμε μόνο τον τίτλο του παιχνιδιού, τη βαθμολογία που έδωσε ο συντάκτης και να ξεμπερδεύουμε...

## ΟΛΙΓΑ... ΡΟΥΣΦΕΤΑΚΙΑ!

Τα σέβη μου, Η/Υ Αφέντη

Βρισκόμαστε σε προεκλογική περίοδο και συνεπώς δράττομαι της ευκαιρίας να ζητήσω μερικά ρουσφετάκια.

1) Κάνετε ένα εκτενές αφιέρωμα στον επεξεργαστή Athlon της AMD. Δεν θα με ωφελήσει άμεσα, αφού έχω φροντίσει να πληροφορηθώ εκτενώς μέσω του Διαδικτύου (π.χ. www7.tomshardware.com), αλλά έμμεσα ως καταναλωτή. Πρέπει να σπάσει το κατεστημένο της Intel στην Ελλάδα και αυτό θα γίνει μόνο με συνεχή και αντικειμενική ενημέρωση για τα ανταγωνιστικά προς αυτήν προϊόντα. Τα εξελιγμένα καταστήματα πληροφορικής της Στουρνάρη συνειδητά "σνομπάρουν" τον Athlon, αφού δεν έχει φαίνεται ανάλογα περιθώρια κέρδους με τον αντίστοιχο (σε συχνότητα και όχι σε επιδόσεις) Pentium III.

2) Θέλετε να σεβαστείτε τους ψηφοφ... (ουπς) αναγνώστες σας ακόμα περισσότερο; Φτιάξτε μια βάση δεδομένων με όλα τα προγράμματα που έχετε χαρίσει στα CDs με ψαχτήρι. Ετσι, θα βρίσκουμε αυτό που θέλουμε εύκολα και γρήγορα, χωρίς να χρειάζεται να ξεφυλλίζουμε παλιά περιοδικά (όχι ότι δεν είναι ωραίο αλλά "free will is a beach"). Επίσης, δώστε τίποτα demos προγραμμάτων, για 15, 30 ημέρες, να ξέρουμε τι μας γίνεται. Θα μου πεις τι να το κάνεις το demo για 15 ημέρες, ίσα να γλυκαθείς. Καλά, βάλ' το εσύ και εμείς ξέρουμε να ... "αργοπορούμε"!



*3) Αν δεν είναι παράνομο, κατεβάστε ολόκληρα sites και δώστε τα off-line μέσα στο CD. "Information wants to be free" από διάφορους Οργανισμούς Τηλεπικοινωνιακής Εκμετάλλευσης. Αντε να σας δούμε.*

*4) Θα μου πει κανείς γιατί ως πελάτης που πληρώνει ζητάω ρουσφέτια; Ε, και κάποιους άλλους πληρώνουμε, και μάλιστα πολύ περισσότερα, για να έχουμε το δικαίωμα να τους υποβάλλουμε τα σέβη μας. Μας έγινε συνήθεια.*

*ΥΓ. 1: Τη μια ήταν τύχη, τη δεύτερη η διαιτησία, την τρίτη κοιμήθηκε ο Θεός. Ε, το 4 στα 4 λέει πολλά.*

*ΥΓ. 2: Στο "Ram" Φεβρουαρίου αναφέρονται τελικά τα adventures, έστω και ως παιχνίδια "περιπέτειας". Μπράβο στον ΑΠΤ.*

*ΥΓ. 3: Τώρα που οι μετοχές πήραν την κατηφόρα, καλό είναι να τρώμε καλά. Γι' αυτό σας έστειλα 2 mails, αν είναι να φάω χυλόπιτα τουλάχιστον να χορτάσω.*

*Γιώργος Κουτσουμπός*

Φίλε Γιώργο,

Αν και η προεκλογική περίοδος τελείωσε πια (ευτυχώς, γιατί το γραμματοκιβώτιό μου είχε πιγκάρει από φυλλάδια υποψηφίων που με θυμούνται κάθε τέσσερα χρόνια), υποσχόμαστε να λάβουμε σοβαρά υπόψη μας τις προτάσεις σου. Ελπίζω να μας ψήφισες τουλάχιστον... :)

## Ο ΓΙΑΤΡΟΣ ΜΑΣ... ΕΞΕΤΑΖΕΙ!

*Αγαπητοί φίλοι,*

*Αποφάσισα να σας γράψω μετά από πολλά χρόνια παρακολούθησης της στήλης "Αλληλογραφία", μια και θεωρώ ότι πρέπει να εκφράσω κάποιες σκέψεις και παράπονα.*

*Πρώτα από όλα, θέλω να κάνω μια μικρή αναφορά σε κάποιους που μέσω γραμμάτων τους θέλουν να υποστηρίξουν έμμεσα ή άμεσα την πειρατεία. Ρε παιδιά, λίγη σοβαρότητα. Εντάξει η παρανομία, αλλά να προσπαθούμε να πείσουμε ότι είναι και σωστή, αυτό πάει πολύ. Το ότι, ρε φίλε, αγοράζεις πειρατικά, δεν σημαίνει ότι θα πρέπει όλοι να το αποδέχονται, μάλιστα με ηλίθιες, κατά τη γνώμη μου, δικαιολογίες του τύπου... οι εταιρίες δεν μας καταλαβαίνουν, τα παιχνίδια είναι γεμάτα λάθη κ.λπ. Από την άλλη, τι είδους εξυπνάδα είναι η καινούρια τακτική που ακολουθούν μερικοί να αναφέρονται στους συντάκτες του περιοδικού με απόψεις όπως "εσείς τα δοκιμάζετε τζάμπα", "εσείς τι μιλάτε" κ.λπ.; Ρε παιδιά, αυτή είναι η δουλειά τους.*

*Υστερα θέλω να πω ότι όσοι είναι απογοητευμένοι με τα νέα επιτεύγματα δεν χρειάζεται να τα παίρνουν. Εγώ μπορεί να μην έχω και τόσα καινούρια παιχνίδια ούτε και τον υπερυπολογιστή, παρ' όλα αυτά ακόμα παίζω και τη βρίσκω με τα τρομερά -κατά τη γνώμη μου- Larry 1-7 ή και άλλα παλαιότερα. Αν θέλετε να αντισταθείτε, υπάρχουν πολλοί τρόποι.*

*Τρίτον, θέλω να αναφέρω κάποιες σκέψεις για το ίδιο το περιοδικό. Οσον αφορά στους συντάκτες, keep up the good work. Μας έχετε κρατήσει ενήμερους τόσα χρόνια και νομίζω ότι όλοι θέλουν να συνεχίσετε με τους ίδιους ρυθμούς. Τα παράπονα είναι δύο: Πρώτα από όλα η τιμή του περιοδικού νομίζω ότι είναι ικανοποιητική για μηνιαίο, αλλά για δεκαπενθήμερο τη βρίσκω ανεβασμένη. Δεν έχουν πολλοί τη δυνατότητα (μεταξύ αυτών και εγώ) να πληρώνουν 3.400 δρχ. ή και 5.100 δρχ. (βλ. Μάρτιο) το μήνα, παρά την πληρότητα του περιοδικού. Δεύτερον, είναι οι διαφημίσεις που πολλές φορές ξεφεύγουν από την ύλη του περιοδικού. Εντάξει, δεν πρόκειται να σταματήσω το περιοδικό επειδή είδα διαφήμιση του Casino Solomon, αλλά δεν νομίζετε ότι είναι λίγο άσχετο με τα μηνύματα και το αναγνωστικό κοινό που στοχεύει το περιοδικό;*

*Θέλω, τέλος, να τονίσω ότι όλα τα παραπάνω δεν έχουν σκοπό να θίξουν κανένα (άλλωστε σε δημο-*




*κρατική χώρα ζούμε) ούτε να παίξω τον έξυπνο (ότι δεν παίρνω πειρατικά κ.λπ.), απλώς θέλω να επισημάνω και μία άλλη άποψη πάνω σε μερικά θέματα.*

*ΥΓ. 1: Φιλοδοξώ σε δημοσίευση απλώς για να εκφραστεί και η άλλη άποψη.*

*ΥΓ. 2: Larry lives!*

*Με εκτίμηση,*

*The Doctor*

Φίλε μας,

Οπως έχω ξαναγράψει, εσείς είστε οι τελικοί κριτές σε οτιδήποτε αφορά στο περιοδικό. Εάν πιστεύετε πως 3.400 δρχ. το μήνα είναι πολλά χρήματα, το "PC Master" θα ξαναγίνει μηνιαίο. Πάντοτε ακούμε με προσοχή τις απόψεις σας, τις καταγράφουμε και, αν χρειαστεί, αλλάζουμε πορεία σύμφωνα με αυτές. Οσο για το μήνα Μάρτιο, είναι πλασματικό αυτό που λες, αφού το τρίτο τεύχος ήταν ουσιαστικά το πρώτο του Απριλίου, που απλώς προγραμματίστηκε για μία μέρα νωρίτερα επειδή η 1η Απριλίου έπεφτε Σάββατο. Τέλος, οι διαφημίσεις δεν αποτελούν μέρος της ύλης του περιοδικού ούτε συμφωνούμε υποχρεωτικά με τα αναγραφόμενα σε αυτές. Εφόσον αυτό που διαφημίζεται δεν αντιβαίνει στους νόμους ή τα χρηστά ήθη, δημοσιεύεται από τις σελίδες μας.

## ΠΕΡΙ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

*Αγαπητό "PC Master",*

*Θέλω να αναφερθώ στο θέμα της ορολογίας των υπολογιστών, που έθιξε ένας αναγνώστης στο τεύχος 118. Μία παρατήρηση. Δεν είναι σύνηθες να κρατάμε την ορολογία της χώρας όπου αναπτύχθηκε μια τεχνολογία. Παραδείγματα πάμπολλα: entropy, orthodontics, telephone, gramophone, photography, chemical kinetics κ.λπ.*

*Καμία από τις παραπάνω ανακαλύψεις ή έννοιες δεν ανακαλύφθηκαν από Ελληνες, ούτε προήλθαν από την Ελλάδα, παρ' όλα αυτά έχουν ελληνικά ονόματα. Και αυτό επειδή οι εφευρέτες τους αποφάσισαν πως έτσι αποτίουν φόρο τιμής προς όλα αυτά που έχει προσφέρει ο αρχαιοελληνικός πολιτισμός στην επιστήμη. Οταν ένας καταξιωμένος ξένος επιστήμονας προτιμά να δώσει ένα ελληνικό όνομα στην ανακάλυψή του, γιατί θα πρέπει εμείς να ντρεπόμαστε ή να μας φαίνεται αστείο να χρησιμοποιήσουμε τη γλώσσα μας; Σύμφωνα με τη λογική αυτή θα έπρεπε να λέμε "ανοίγω το refrigerator να πιω ένα γάλα" ή "μπαίνω στο car να πάω βόλτα", αφού ούτε το ψυγείο ούτε το αυτοκίνητο ανακαλύφθηκαν στην Ελλάδα.*

*Σίγουρα και η αναίτια εμμονή σε ελληνικούς όρους, ακόμα και όταν αυτοί δεν είναι λειτουργικοί, δεν είναι και ό,τι καλύτερο. Αλλά το αντίθετο, η εμμονή σε αγγλικούς χαρακτήρες για λόγους 'μούρης' (Βλ. Ξίοσμπανκ, έξοντος, Ντέσπινα κ.ο.κ.) είναι πιστεύω πολύ πιο συχνό και για μένα πολύ πιο γελοίο και ενοχλητικό φαινόμενο.*

*Φιλικά,*

*Δημήτρης Νίκος Θεοδωρακόπουλος*

Αγαπητέ Δημήτρη,

Πιστεύουμε πως η γλώσσα είναι εργαλείο επικοινωνίας και πολιτιστικής εξέλιξης και όχι μέθοδος προβολής πατριωτικών απόψεων. Η φοβία πως η ελληνική γλώσσα μπορεί να οδηγηθεί σε αυτοκατάργηση από τους ξενικούς όρους δεν μας αγγίζει, επειδή απλούστατα γνωρίζουμε πως είναι ο λεκτικός πλούτος μιας κοινωνίας αυτός που αντικατοπτρίζει σε μεγάλο βαθμό το επίπεδο του πολιτισμού της, κι όχι ο όροφος του Πύργου της Βαβέλ από τον οποίο προέρχονται οι λέξεις που χρησιμοποιούνται. Το θέμα δεν είναι αν κάποιος διαθέτει στο λεκτικό οπλοστάσιό του λέξεις ελληνικής ή αγγλικής προέλευσης, αλλά το αν οι λέξεις που γνωρίζει και είναι σε θέση να χειρίζεται, επαρκούν για να επικοινωνήσει σωστά και να εκφράσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις απόψεις του. PC

# CineMaster

**Σε αυτό το τεύχος εγκαινιάζουμε μία νέα στήλη με θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy, και, γενικά, με αντικείμενα που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν. Φώτα, κάμερα, action!**

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

## TOY STORY II

| | |
|---|---|
| **Είδος** | Computer Animated/ Κωμωδία |
| **Σκηνοθεσία** | Ash Baron |
| **Παραγωγή** | Disney Studios - Pixar |
| **Διάρκεια** | 125 λεπτά |

**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ**
(ΔΑΝΕΙΖΟΥΝ ΤΙΣ ΦΩΝΕΣ ΤΟΥΣ):
Woody (Tom Hanks), Buzz Lightyear (Tim Allen), Bo Peep (Annie Pots), Slinky Dog (Jim Varney), Hamm (John Ratzenberger)





Το 1995 αποτελεί έτος-σταθμό στην ιστορία του κινηματογράφου. Είναι η χρονιά δημιουργίας της πρώτης μεγάλου μήκους ταινίας, φτιαγμένης αποκλειστικά με υπολογιστές στα studios Disney, η οποία ονομαζόταν "Toy Story". Η προσπάθεια αυτή έχει τις ρίζες της στις αρχές της δεκαετίας του '80, με την cult πλέον ταινία "Tron", μία μελλοντολογική περιπέτεια, η οποία είχε δημιουργηθεί μέσω υπολογιστών, αλλά με τη συμμετοχή πραγματικών ηθοποιών. Με το "Tron" να αποτελεί ουσιαστικά τον προπομπό του είδους, το "Toy Story" χαρακτηρίζεται ως η πρώτη πλήρως computer animated ταινία, καθώς όλα τα πλάνα και οι ήρωες είναι δημιουργήματα υπολογιστών. Μπορεί το σενάριο να μη χαρακτηρίστηκε πλούσιο και να απευθυνόταν σχεδόν αποκλειστικά στις μικρότερες ηλικίες, αλλά η τεχνολογική τομή που συνόδευσε την ταινία έφερε πολύ κόσμο στους κινηματογράφους, τουλάχιστον από ενδιαφέρον για τα πρωτοποριακά χαρακτηριστικά της.

Η επιτυχία του πρώτου τίτλου οδήγησε τους συντελεστές στη δημιουργία ενός sequel, του "Toy Story II", που έρχεται στους κινηματογράφους της χώρας μας στις 14 Απριλίου. Βέβαια, οι αναγνώστες του περιοδικού γνωρίζουν ήδη τον εν λόγω τίτλο από το αντίστοιχο computer game, κριτική του οποίου θα βρουν στο τεύχος 119 του "PC Master".

Στο "Toy Story II" οι περιπέτειες των παιχνιδιών ενός πιτσιρικά, τα οποία ζωντανεύουν κατά την απουσία του, συνεχίζονται. Ετσι, όταν ο μικρός Andy πηγαίνει στην κατασκήνωση για τις διακοπές του, ο κακός της ταινίας, ένας συλλέκτης παιχνιδιών, καταφέρνει να κλέψει τον Woody, το κουκλάκι cowboy. Ο θεατής παρακολουθεί τις περιπλανήσεις των υπόλοιπων παιχνιδιών -του Buzz του αστροναύτη, της Bo Peep της χωριατοπούλας και φίλης του Woody, του Slinky Dog του σκύλου, του Ham του κουμπαρά, του Mr. Potatohead- στην προσπάθειά τους αφ' ενός να σώσουν τον Woody από τα χέρια του "αδίστακτου" συλλέκτη, αφ' ετέρου να επιστρέψουν στο δωμάτιο του Andy πριν να γυρίσει εκείνος.

**Η δράση του έργου εκτυλίσσεται σε 18 pre-rendered σκηνικά, ενώ το σύνολο των κινούμενων γραφικών αντικειμένων υπερβαίνει τα 1.200.**

Το έργο, χωρίς να προσθέτει τίποτε το ιδιαίτερο σε σχέση με το πρώτο μέρος, συνεχίζει να βλέπεται ευχάριστα από όλα τα ηλικιακά στρώματα, με ιδιαίτερη βαρύτητα οπωσδήποτε στα παιδιά. Ας μην ξεχνάμε ότι το "Toy Story II" απέσπασε τη Χρυσή Σφαίρα, ως η καλύτερη κωμωδία παραγωγής 1999, ενώ επίσης προτάθηκε και για Οσκαρ καλύτερου τραγουδιού. Αν κρίνουμε από το χιούμορ του πρώτου "Toy Story", τότε σίγουρα και εδώ η ώρα θα περνάει -αν μη τι άλλο- πολύ ευχάριστα. Στα παιχνίδια δανείζουν τις φωνές τους πολλοί και διάσημοι ηθοποιοί, μεταξύ των οποίων οι Tom Hanks, Tim Allen, Ann Pots και Joan Cusack, ενώ ο Randy Newman είναι υπεύθυνος για τη μουσική, η οποία κατάφερε να αποσπάσει και μία χρυσή σφαίρα.

Την τεχνική επιμέλεια των εφέ ολόκληρης της ταινίας ανέλαβε η εταιρία Pixar, η οποία είναι υπεύθυνη για τα οπτικά εφέ με χρήση υπολογιστών σε ταινίες όπως το φετινό "Star Wars", το "Bug's Life", το "Matrix", το "Jumanji", η σειρά "Batman", το "Apollo 13" και πολλές άλλες μεγάλες επιτυχίες του κινηματογράφου. Η Pixar έδωσε πνοή στους ήρωες του "Toy Story II", καθώς είναι υπεύθυνη για το rendering, το σχεδιασμό των κινήσεων και των φωτορεαλιστικών εφέ των παιχνιδιών που πρωταγωνιστούν στην ταινία. Η δράση του έργου εκτυλίσσεται σε 18 pre-rendered σκηνικά, ενώ το σύνολο των κινούμενων γραφικών αντικειμένων υπερβαίνει τα 1.200. Χωρίς το οπτικό αποτέλεσμα να είναι θεαματικά βελτιωμένο σε σχέση με το πρώτο Toy Story, οι συντελεστές δηλώνουν ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας των γραφικών στα τέσσερα τελευταία χρόνια διευκόλυνε αρκετά τη δουλειά τους, με αποτέλεσμα να μπορέσουν να ενσωματώνουν πιο σύνθετα εφέ και καλύτερη κίνηση στους ήρωες. Για παράδειγμα, ενώ τα "σκηνικά" του Toy Story περιορίζονταν κατά κύριο λόγο σε εσωτερικούς χώρους, στο Toy Story II τα παιχνίδια βγαίνουν από το σπίτι, με αποτέλεσμα να περιλαμβάνονται αρκετά πιο "ζωντανά" γραφικά περιβάλλοντα. Παρά τις προοδευτικές τεχνολογίες που ενσωματώνονται στο έργο, οι δημιουργοί ομολογούν ότι ο βασικός σχεδιασμός απαιτησε και εδώ πολλά κιλά μελάνι και χαρτί για να πάρουν οι ήρωες την πρωταρχική μορφή τους.

Βλέπουμε ότι οι computer animated ταινίες αρχίζουν να αποτελούν πλέον κάτι το σχεδόν συνηθισμένο (ας μην ξεχνάμε τα Ants και Bug's Life που βγήκαν επίσης το 1999) στον κόσμο της 7ης τέχνης. Τα studios Disney μας έχουν συνηθίσει σε πρωτοποριακούς, αλλά και σεναριακά πλούσιους τίτλους και απ' ό,τι φαίνεται το μέλλον μάς επιφυλάσσει ιδιαίτερα ευχάριστες εκπλήξεις.

# OSCARS 2000



Στις 26 Μαρτίου έγινε η λαμπρή τελετή της 72ης απονομής των βραβείων Οσκαρ στις καλύτερες ταινίες του 2000 από την Αμερικανική Ακαδημία Κινηματογράφου. Πρώτο και καλύτερο το φιλμ "**American Beauty**", που απέσπασε 5 βραβεία από τα συνολικά 8 που είχαν προταθεί, το οποίο φαίνεται πως άγγιξε έντονα τον μέσο Αμερικανό πολίτη, χωρίς όμως να γνωρίσει αντίστοιχη επιτυχία στις κινηματογραφικές αίθουσες της άλλης πλευράς του Ατλαντικού. Αυτό που μας ενδιαφέρει όμως περισσότερο είναι η εντυπωσιακή εμφάνιση της πρωτοποριακής ταινίας **"Matrix"**, η οποία κατάφερε να σαρώσει όλα τα ειδικά βραβεία, βγάζοντας εκτός μάχης το αμφιλεγόμενο (;) **"Πόλεμος των Αστρων"**. Συγκεκριμένα, κέρδισε τα βραβεία ήχου, τεχνικών και ηχητικών εφέ. Το καρέ της επιτυχίας έκλεισε με το πολύ σημαντικό Οσκαρ για το μοντάζ της ταινίας. Οσοι είδαν την ταινία, ανεξάρτητα από το αν τους άρεσε ή όχι, πρέπει να ομολογήσουν



ότι στους προαναφερόμενους τομείς ήταν όντως αξεπέραστη. Είναι φανερό ότι το Hollywood προτίμησε το πιο ώριμο "Matrix", σε σχέση με τα άψογα μεν εφέ, αλλά το αρκετά "παιδικό" προφίλ του νέου Star Wars. Κατά τ' άλλα, το σκοτεινό παραμύθι **"Ακέφαλος Καβαλάρης"**, που έφτιαξε ο διάσημος Tim Burton, δημιουργός των πρώτων "Batman", του "Χριστουγεννιάτικου Εφιάλτη", του "Ψαλιδοχέρη" και του "Mars Attacks", βγήκε από την απονομή με ένα μη ευκαταφρόνητο βραβείο στην τσέπη, αυτό της καλύτερης Καλλιτεχνικής Διεύθυνσης. Τέλος, η φετινή ταινία των στούντιο της Walt Disney, **"Tarzan"**, ανταμείφθηκε έμμεσα, με ένα αγαλματάκι που κέρδισε ο Phil Collins για το τραγούδι των τίτλων.



Στο πλαίσιο της τελετής απονομής των Οσκαρ, με μεγάλη μας χαρά είδαμε ότι η φανταστική ιδέα, για το μονταρισμένο σποτάκι της εισαγωγής, όπου ο Billy Crystal περιδιαβαίνει στις μεγαλύτερες παραγωγές του Hollywood, μέσω της χρήσης εντυπωσιακών τεχνικών μοντάζ, προσθέτοντας μια ιδιαίτερα χαριτωμένη και χιουμοριστική νότα, τείνει να καθιερωθεί ως στάνταρ και για τις ερχόμενες απονομές.

Αν θέλετε να μάθετε τα πάντα για την απονομή των Οσκαρ 2000, το προσκήνιο και το παρασκήνιο, μέχρι και τα κουτσομπολιά για τους σταρ και τους συντελεστές της τελετής, επισκεφθείτε το site του "θείου" Οσκαρ, στη διεύθυνση **www.oscar.com**

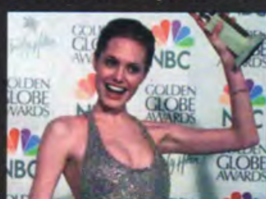
# CINE *news*

**Στο περιθώριο της τελετής απονομής των Οσκαρ έγινε και η παραδοσιακή πλέον απονομή των**



**Χρυσών Βατόμουρων στις χειρότερες ταινίες του 2000. Πρώτη και... χειρότερη η ταινία "Wild Wild West", αφού κατάφερε να αποσπάσει τέσσερα αντιβραβεία, αυτά της χειρότερης ταινίας, του χειρότερου σεναρίου, της χειρότερης μουσικής και του χειρότερου πρωταγωνιστικού διδύμου (για τους ηθοποιούς Kevin Kline και Will Smith).**

**Ποια θα υποδυθεί την εκρηκτική Lara Croft στη μεγάλη οθόνη; Μέχρι σήμερα ακούγονταν τρανταχτά ονόματα, όπως αυτά της Sandra Bullock, της Demi Moore, της Liz Hurley και της Catherine Zeta -τώρα πια Douglas- Jones. Από ό,τι φαίνεται, τελικά, η παραγωγός εταιρία Paramount θεωρεί ικανότε-**




**ρη την πρόσφατα βραβευμένη με Οσκαρ Angelina Jolie. Μία απόφαση απόλυτα επιτυχημένη, σύμφωνα με την ταπεινή άποψη του συντάκτη. Κατά τ' άλλα, το σενάριο ήδη ετοιμάζεται από τον Steven de Souza (Die Hard), ενώ τη σκηνοθεσία θα αναλάβει ο Simon West (σκηνοθέτης της ταινίας "Η κόρη του Στρατηγού").**

**Οι φίλοι του πιο διάσημου επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων στον κόσμο, Dungeons & Dragons, σίγουρα θα γνωρίζουν ότι το Hollywood ετοιμάζει ταινία βασισμένη στο παιχνίδι αυτό. Για όσους δεν το γνωρίζουν, τους πληροφορούμε ότι μέχρι το φθινόπωρο του τρέχοντος έτους ο κόσμος των "δράκων και των μπουντρουμιών" θα πάρει σάρκα και οστά στη μεγάλη οθόνη και μάλιστα με τη συμμετοχή του πασίγνωστου σταρ Jeremy Irons. Λόγω των γεγονότων της απονομής των Οσκαρ, που αναγκαστικά καταλαμβάνουν ιδιαίτερο κομμάτι της στήλης, σας υποσχόμαστε ότι σε επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε πιο διεξοδικά στην εν λόγω ταινία. Μέχρι τότε αναζητήστε το site www.dvdmovie.com για περισσότερες πληροφορίες.**

**Μπορεί το "Star Wars, Phantom Menace" να μην πήρε κανένα βραβείο Οσκαρ, ήδη όμως βρίσκεται στις πρώτες θέσεις του Top100, των ταινιών που έχουν κόψει τα περισσότερα εισιτήρια. Συγκεκριμένα με έσοδα 430 εκατομμυρίων δολαρίων, από τις 21 Μαΐου 1999 που πρωτοβγήκε στους κινηματογράφους, σκαρφάλωσε στην τρίτη θέση του Top100 πίσω από το "Τιτανικός" (600 εκατομμύρια δολάρια) και την "αδελφή" ταινία "Star Wars, Special Edition" (461 εκατομμύρια δολάρια), έχοντας όλες τις προϋποθέσεις να ανέβει άλλη μία θέση και να γίνει η δεύτερη ταινία σε εισιτήρια όλων των εποχών.**

# Λύστε & κερδίστε!
## ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

***Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!***

*Δημιουργία - Επιμέλεια*
*Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr*



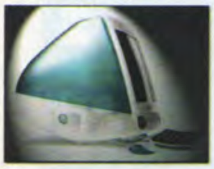

**10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΤΙΤΛΟΥ ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ**

### ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

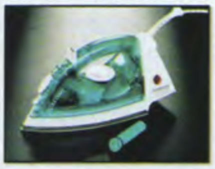
**Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.**

### ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

iMac For Men



iMac For women



Αν σας άρεσε το προηγούμενο προϊόν της Master-Μάρκετινγκ, τότε θα ξετρελαθείτε σίγουρα με τα δύο καμάρια μας. Ο ερχομός του 2000 έφερε νέες ανάγκες στα δύο φύλα, ανάγκες που ικανοποιούνται εύκολα με τα δύο προϊόντα που φέρνουν επανάσταση. Ό,τι χρειάζεται κάθε φύλο για το 2000! Μόνο 2.000.000 το ένα! Τηλεφωνήστε τώρα! (Αν συνεχίσουμε με τα φαλλοκρατικά, θα φάμε ξύλο στο τέλος...)

### ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

**30 ΒΑΘΜΟΙ**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M | I | C | R | O | P | R | O | S | E | Q | W | E | R | T | Y | I | O | L | E |
| D | I | L | A | D | I | T | I | T | I | T | I | C | A | V | E | D | O | G | L |
| N | Q | B | L | I | Z | Z | A | R | D | A | C | R | O | S | T | I | X | E | E |
| A | A | U | N | N | A | S | D | F | O | O | K | L | O | P | U | Y | T | N | C |
| S | Z | L | I | T | F | G | H | J | S | L | A | L | O | L | T | R | A | A | T |
| S | W | F | K | E | S | R | T | Y | U | Q | X | U | Z | X | C | V | B | D | R |
| O | S | R | O | R | E | E | R | T | Y | U | U | C | B | G | T | Y | U | I | O |
| S | X | O | L | P | M | E | R | T | Y | R | J | A | F | G | D | H | J | O | N |
| N | R | G | A | L | A | N | E | R | T | E | K | S | R | W | S | I | O | S | I |
| A | F | O | O | A | R | A | O | G | H | G | M | A | E | E | T | B | R | L | C |
| I | T | T | S | Y | G | R | L | I | G | O | N | R | N | S | S | I | T | A | A |
| K | F | A | G | E | O | R | A | L | S | M | B | T | A | T | T | O | G | L | R |
| A | O | N | R | C | F | E | L | A | J | I | V | S | D | W | R | W | F | A | T |
| L | S | V | E | E | N | I | A | H | N | G | V | Q | W | O | I | A | B | T | S |
| A | O | A | U | B | I | S | O | F | T | N | K | I | S | O | A | R | V | B | X |
| T | R | R | O | A | N | T | H | R | O | P | O | S | T | D | T | E | C | U | Z |
| O | C | I | K | A | T | H | E | T | A | I | K | A | U | C | E | S | E | R | A |
| R | I | E | K | A | I | F | T | I | A | X | N | E | I | A | A | K | L | D | F |
| A | M | T | H | J | K | G | S | C | G | A | M | E | W | O | R | L | D | E | G |
| V | R | E | D | E | N | M | A | S | P | A | R | A | T | A | S | R | E | S | E |

1. MICROPROSE
2. INTERPLAY
3. BLIZZARD
4. EIDOS
5. SQUARESOFT
6. UBISOFT
7. ELECTRONIC ARTS
8. LUCASARTS
9. SIERRA
10. MICROSOFT
11. BIOWARE
12. INFOGRAMES
13. BULFROG
14. WESTWOOD
15. CAVEDOG
16. GSC GAMEWORLD
17. ACTIVISION

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος εταιρίες που σχετίζονται με την παραγωγή PC games.

## MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

**Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα του υπέρτατου όπλου ενάντια στους εξωγήινους στο X-Com: Apocalypse.**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |

**1 Είναι search engine σελίδων του Internet.**
- T. Yahoo!
- A. I-ha!
- B. Aide!

**2 Ποια η προέλευση της ονομασίας ICQ;**
- O. Προέρχεται από τη φράση "I Seek You".
- P. Πρόκειται περί αρχικών που σημαίνουν Internet Continuous Query.
- A. Δεν ξέρω, αλλά πρέπει να έχει σχέση με το WC.

**3 Το όνομα του πρωταγωνιστή στο "The Dig".**
- W. Jack
- X. Boston
- Y. Jim

**4 Τι σημαίνει το LoL που εμφανίζεται/χρησιμοποιείται στα διάφορα Internet chat rooms;**
- P. Είναι συντομογραφία για το Lolobrigita - όταν θες να πεις ότι κάποια κοπέλα είναι πολύ ωραία.
- I. Laughing Out Loud - δυνατό γέλιο.
- S. Δεν ξέρω απ' αυτά. Εγώ χρησιμοποιώ πάντα ελληνικά.

**5 Τι σημαίνουν τα αρχικά ISDN;**
- G. It Still Does Nothing
- H. Internet Social Digital Number
- N. Integrated Services Digital Network

**6 Τι σημαίνει η ονομασία IBM;**
- F. I Blame Microsoft
- T. International Business Machines
- U. Inferior But Marketable

**7 Πόσα δαχτυλίδια μπορούσε να φορέσει κάθε ήρωας στο Diablo;**
- Y. Δύο. Ένα σε κάθε χέρι.
- K. Τρία. Ένα σε κάθε χέρι και ένα στο λαιμό.
- Π. Δέκα. Ένα σε κάθε δάχτυλο.

**8 Μεγάλη εταιρία δημιουργίας παιχνιδιών flight simulators.**
- P. Jane
- Q. Blizzard North
- R. Furnistakis Ltd

**9 Ένα τέτοιο απέκτησε πρόσφατα ο υπολογιστής του αρχισυντάκτη στα γραφεία του "PC Master".**
- E. DVD-ROM drive
- S. Monitor
- T. Πληκτρολόγιο. Πάντα ήθελε να έχει κάτι τέτοιο...

**10 Συγγενικό με το "PC Master" περιοδικό.**
- C. Computer Για Όλους
- D. *Excalibur*
- E. Σούπερ Κατερίνα

## PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ



**MINIGOLF MASTER** — **SHADOW WATCH** — **MIG ALLEY** — **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: SHADOW OF DEATH** — **ARGOSY 2325**

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

## XMMM!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

**Αν ένας άντρας γεννηθεί στην Αμερική, μεγαλώσει στην Αγγλία, επισκεφτεί την Ελλάδα και πεθάνει στην Τουρκία, τι είναι;**

____________________________

**Τι έγινε πρώτο, το αυγό ή η κότα;**

____________________________

**Ο Πραξιτέλης Πραξιτέλους είχε βγει για περίπατο όταν άρχισε να βρέχει. Δεν είχε όμως ομπρέλα, ούτε φορούσε καπέλο. Τα ρούχα του μουσκεύτηκαν, αλλά δεν βράχηκε καθόλου ούτε μια τρίχα από τα μαλλιά του. Πώς έγινε αυτό;**

____________________________

## Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με ξεκαρδιστικά μαργαριτάρια της ελληνικής γλώσσας...

Μαθητής λυκείου, Εύβοια 1996

***"Ρε Μάρις, με έσωσες. Είσαι ο σωσίας μου!"***

Από γραπτό υποψήφιου αστυνομικού, Αθήνα 1990

***"Ατρόμητος ο Έλλην Στρατάρχης, κοίταξε κατάματα τον εισβολέα και με τα λίγα περσικά που ήξερε του είπε: Μολών Λαβέ."***

Από γραπτό μαθητή σε εξετάσεις για την ιστορία, Γυμνάσιο Κορίνθου 1988

***"Και οι Ρώσοι ανέδειξαν μεγάλους ποιητές όπως ο Πούσκας, ο Λένιν, ο Τρότσκι και ο Ιβάν ο Τρομακτικός. Από την ποίηση αυτή σώζεται σήμερα η Σιβηρία με την παγωμένη λίμνη των Κύκλων που ο Τσακ Κόφσκι την έκανε παλέτα."***

Από γραπτό μαθητή σε εξετάσεις για την ιστορία, Γυμνάσιο Θηβών

***"Όταν ο Οδυσσέας γύρισε πίσω στην Ιθάκη, βρήκε τους είκοσι ανεμιστήρες και την Πηνελόπη να τους δουλεύει στο φουλ."***

Από έκθεση μαθητή, Γυμνάσιο Ζωγράφου 1990

***"Η επανάσταση στις Ινδίες είχε αρχηγό και σύμβολο το Γάντι του Μανχάταν."***

## ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

**Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".**

**ΕΠΩΝΥΜΟ:** ..............................................................

**ΟΝΟΜΑ:** ..............................................................

**ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:** ..............................................................

**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:** ..............................................................

**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** .............................................. **ΤΗΛ.:** ....................

**ΠΟΛΗ:** .............................................. **Τ.Κ.:** ....................

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 120. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 2 Μαΐου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 25η Απριλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 123. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Ιουνίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Γεννάδειο Σχολή.

# ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

**ΤΕΥΧΟΣ 117 — 1 ΜΑΡΤΙΟΥ 2000**

## Τα δώρα (6 αντίτυπα του παιχνιδιού South Park Rally) κέρδισαν οι εξής:

- ΚΑΡΑΤΖΙΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, .............ΞΑΝΘΗ
- ΜΑΝΩΛΟΠΟΥΛΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ ...Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
- ΔΙΑΝΕΛΛΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ .............ΒΟΛΟΣ
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ ..........ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ..........ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ
- ΚΑΡΡΑΣ ΝΙΚΟΣ .................ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

## ΧΜ!...

1. Μία τρύπα
2. Τέσσερα, ένα από κάθε είδος

## PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:


AMERZONE


CONSTRUCTOR


SILVER


BALDUR'S GATE


JOURNEYMAN PROJECT 3

## ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Q | W | A | D | F | G | I | C | E | R | B | E | R | U | S | H |
| E | G | R | E | I | V | E | R | B | O | Y | U | I | A | X | N |
| P | L | E | E | R | F | G | A | B | R | I | E | L | L | A | T |
| H | E | D | E | R | T | R | H | J | O | K | L | M | E | Z | O |
| O | T | E | O | C | F | T | I | S | D | F | G | O | X | O | N |
| E | Y | N | R | O | E | R | L | T | O | K | B | R | A | M | B |
| N | H | R | T | I | M | T | S | A | S | M | R | E | N | A | E |
| I | E | E | R | T | K | T | I | G | I | N | O | T | D | R | R |
| X | G | A | M | E | S | B | R | I | F | G | T | I | E | E | R |
| G | O | D | F | A | T | E | E | A | V | I | H | S | R | S | Y |
| G | D | R | T | I | K | G | N | V | I | S | E | L | I | N | E |
| B | I | O | R | T | I | K | I | N | G | N | R | N | I | O | E |
| B | A | H | A | M | U | T | B | A | T | I | S | H | I | H | H |
| X | B | W | H | A | T | Y | O | U | H | E | A | R | L | D | T |
| A | L | R | T | L | E | V | I | A | T | H | A | N | O | T | O |
| Z | O | D | O | N | T | B | E | L | I | E | V | E | O | I | N |
| O | S | M | A | R | Q | U | E | T | Z | A | L | C | O | A | T |

## MULTI QUIZ

Το όνομα του ηθοποιού ο οποίος εμφανίζεται σε πασίγνωστο adventure της δεκαετίας του '90 (επίθετο) και είχει πάρει το βραβείο Oscar είναι:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| W | A | L | K | E | N |

**1** Τι σημαίνουν τα αρχικά WWW;
- A) World Wide Wait
- W) World Wide Web
- C) World Wrestling Wackiness

**2** Τι σημαίνουν τα αρχικά Windows;
- A) Δεν πρόκειται για αρχικά, αλλά για ονομασία του λειτουργικού συστήματος της Microsoft.
- O) Μεντεσέδες.
- I) Will Install Needless Data On Whole System.

**3** Τι... μαγειρεύουν στο "PC Master";
- L) Διαγωνισμούς με απίστευτα δώρα.
- U) Κουκιά, φασόλια και μπιζέλια.
- S) Το νέο επαναστατικό λειτουργικό σύστημα που θα ξεπεράσει σε απήχηση τα Windows και θα κάνει ζάπλουτο το ντουέτο Πατρίκος-Κράτσας.

**4** Ποιος από τους παρακάτω δεν είναι χαρακτήρας στο Final Fantasy 8 (αν και πολύ θα το ήθελε);
- A) Squall Leonheart
- F) Irvine Kinneas
- K) Στέφανος Μανούκας

**5** Τι εμφανίζεται στο demo του επερχόμενου (κάποτε) Warcraft 3;
- E) Η μονομαχία μεταξύ ενός Orc και ενός Human και ο τραγικός θάνατος και των δύο όταν εμφανιστεί ο επισκέπτης από τον ουρανό.
- P) Ο Κράτσας να διορθώνει άρθρα και να είναι τσατισμένος επειδή κάποιος συντάκτης καθυστέρησε ένα review.
- L) Ένα Orc να προχωρεί στο δάσος και να βλέπει μπροστά του διαμελισμένο έναν Human. Τον κοιτά και χαμογελά σαρδόνια...

**6** Δεν είναι στήλη του περιοδικού που έχετε στα χέρια σας.
- A) PC FLASH
- E) USER POWER
- N) PC MASTER

# ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

## ΑΠΟΛΑΥΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΕΣΥ στη διεύθυνση www.t4c.gr



The 4th Coming

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς




* Μαζί με τα τελικά user ID και password που θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που έχετε προσδιορίσει στο κουπόνι θα σας σταλεί και η ειδική συσκευασία με τον client και τους **ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΝΗΣΙΩΝ!**

- ✓ Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
- ✓ Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- ✓ Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
- ✓ Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

DIGI con

*Το "The 4th Coming" είναι μία on-line υπηρεσία της Digital Content*

---

**Ναι! Επιθυμώ να γίνω συνδρομητής στο "THE 4th COMING" για 6 μήνες στην τιμή των 14.900 δρχ.(συμπεριλαμβανομένου του Φ.Π.Α.).**

Ονομα ............ Επώνυμο ............

Επάγγελμα ............ Ηλικία ............ Τηλέφωνο ............

Διεύθυνση ............ Τ.Κ. ............ Πόλη ............

E-mail ............ Επιθυμητά: 1. User ID ............ 2. Password ............

Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο ............ Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο ............

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

Χρεώστε την κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ____ ____ ____ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____

Υπογραφή* ............

* Για άτομα κάτω των 17 ετών το κουπόνι πρέπει να υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Digital Content (κλάδος της Compupress A.E.), Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "The 4th Coming".




| ΚΩΔΙΚΟΣ | ΤΙΤΛΟΣ | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΤΙΜΗ |
|---|---|---|---|
| **Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η** | | | |
| **Διαδίκτυο** | | | |
| EB-00-291 | Microsoft NetMeeting 3 | 146 | 3.500 |
| EB-00-288 | Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000 | 195 | 4.200 |
| EB-00-289 | Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000 | 180 | 4.200 |
| EB-00-271 | FrontPage 98 | 133 | 3.500 |
| EB-00-283 | Internet Explorer 5 | 208 | 3.800 |
| EB-00-231 | Τα πάντα γύρω από το Usenet | 106 | 3.500 |
| EB-00-205 | Τα μυστικά του FTP | 105 | 3.500 |
| EB-00-199 | Οδηγός για IRC | 121 | 3.500 |
| EB-00-219 | World Wide Web Directory | 508 | 9.900 |
| EB-00-218 | web.guide | 308 | 6.800 |
| EB-00-204 | Surfing στο Internet | 364 | 4.200 |
| EB-00-180 | Ταξιδεύοντας στο Internet | 640 | 9.900 |
| EB-00-161 | Internet έξυπνα τρυκ | 339 | 5.200 |
| EB-00-281 | Η σκοτεινή πλευρά του Internet | 313 | 5.200 |
| EB-00-280 | Εισαγωγή στο Internet | 420 | 6.900 |
| **Λειτουργικά Συστήματα** | | | |
| EB-00-297 | Windows 2000 Professional | 496 | 6.800 |
| EB-00-307 | Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα! | 210 | 4.200 |
| EB-00-279 | Windows 98 Μυστικά και λύσεις | 166 | 4.200 |
| EB-00-273 | Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα! | 244 | 4.200 |

| ΚΩΔΙΚΟΣ | ΤΙΤΛΟΣ | ΣΕΛΙΔΕΣ | ΤΙΜΗ |
|---|---|---|---|
| **Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η** | | | |
| **Εφαρμογές** | | | |
| ΕΒ-00-296 | Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000 | 800 | 9.900 |
| ΕΒ-00-308 | Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000 | 250 | 4.200 |
| ΕΒ-00-293 | Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000 | 576 | 6.800 |
| ΕΒ-00-309 | Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000 | 250 | 4.200 |
| ΕΒ-00-306 | Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000 | 630 | |
| ΕΒ-00-305 | Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000 | 520 | |
| ΕΒ-00-290 | Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000 | 234 | 4.200 |
| ΕΒ-00-298 | AutoCAD 2000 | 448 | |
| ΕΒ-00-264 | AutoCAD 14 για Windows | 380 | 6.800 |
| ΕΒ-00-292 | Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000 | 190 | 4.200 |
| ΕΒ-00-300 | 3D Studio MAX 3 | 416 | |
| ΕΒ-00-277 | 3D Studio MAX 2.5 | 630 | 9.900 |
| ΕΒ-00-299 | CorelDRAW 9 | 416 | 6.800 |
| ΕΒ-00-270 | Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα! | 361 | 5.200 |
| ΕΒ-00-269 | CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός | 573 | 9.300 |
| **Προγραμματισμός** | | | |
| ΕΒ-00-268 | Προγραμματίστε σε Java & JavaScript | 357 | 5.700 |
| ΕΒ-00-244 | Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4 | 599 | 7.900 |
| ΕΒ-00-237 | Η HTML στην πράξη | 378 | 6.800 |
| ΕΒ-00-217 | Προγραμματίστε σε HTML | 125 | 3.500 |
| **Γενικά** | | | |
| ΕΒ-00-286 | Τα μυστικά του Power User | 325 | 5.800 |
| ΕΒ-00-263 | Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα | 374 | 6.200 |
| ΕΒ-00-209 | Μικρό λεξικό Πληροφορικής | 105 | 3.500 |
| **F A N T A S Y** | | | |
| ΕΒ-00-275 | Tigana (α' τόμος) | 442 | 4.800 |
| ΕΒ-00-276 | Tigana (β' τόμος) | 312 | 4.200 |
| ΕΒ-00-284 | Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος) | 312 | 4.200 |
| ΕΒ-00-285 | Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος) | 316 | 4.200 |
| **Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η** | | | |
| Υπό έκδοση | Τα κεκρυμμένα | | |
| ΕΒ-00-295 | Έχουν έρθει! | 300 | 4.800 |
| ΕΒ-00-287 | Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη | 580 | 4.900 |
| ΕΒ-00-142 | Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών | 930 | 10.900 |
| **S O F T W A R E** | | | |
| ΔΒ-00-019 | Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM) | | 9.000 |
| ΔΒ-00-021 | Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM) | | 9.000 |
| ΔΒ-00-022 | Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM) | | 9.000 |
| ΔΒ-00-023 | Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM) | | 12.000 |




**ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ** για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

# αγγελίες

## SOFTWARE

**ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** το παιχνίδι Quest For Glory 5 και η συλλογή The Lost Adventures - μόνο original. Επίσης, ζητείται το παιχνίδι Beneath A Steel Sky. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολάου Δημήτρης
Τηλέφωνο: 2624790

**ΖΗΤΕΙΤΑΙ** απεγνωσμένα το παιχνίδι Ripper. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοτζιάς Χρίστος
Τηλέφωνο: 0944-512591

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** αυθεντικά τα: Phantasmagoria και Under a Killing Moon προς 6.000 δρχ. και τα Command & Conquer και Civilization II προς 5.000 δρχ. Ολα μαζί προς 10.000 δρχ. Επίσης, πωλούνται και χωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαλαμπουγιούκης Ορέστης
Τηλέφωνο: (0392) 63175

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** original τα: Warcraft 1, 2 & expansion προς 6.000 δρχ. (όλα μαζί), Gabriel Knight 1 και 2 προς 6.000 δρχ., Myst και Stonekeeper προς 5.000 δρχ. και Die by The Sword και expansion προς 4.000 δρχ. Πωλούνται και ξεχωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαλαμπουγιούκης Ορέστης
Τηλέφωνο: (0392) 63175

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια για PC, 20 CD-ROMs προς 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπελούκας Απόστολος
Τηλέφωνο: 0937-1156214

**Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware. Καλές αγοραπωλησίες!**
**Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.**

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** original τα Starfleet Academy, Dark Reign, Sensible Soccer 3D και Civilization 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** αναβάθμιση των Windows 95, αχρησιμοποίητη, σε τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μάτσας Νίκος
Τηλέφωνο: 7470251

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** τα παιχνίδια Darkstone, Quake 3, Planescape Torment, Might & Magic VI, TA Kingdoms, Caesar 3 κ.ά., όλα γνήσια. Τιμές από 4.000 - 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

## HARDWARE

**ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** μνήμες 16MB RAM EDO 72 pin. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαμπριανός Γιώργος
Τηλέφωνο: 4185667

**ΖΗΤΕΙΤΑΙ** Pentium 233MHz MMX, Socket 7. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαμπριανός Γιώργος
Τηλέφωνο: 4185667

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Hard Disk Quantum Fireball GR 8,4 GB. Τιμή 45.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπαντής Δημοσθένης
Τηλέφωνο: 0937-688002

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** mainboard Socket 7 TX pro με ενσωματωμένη 16bit κάρτα ήχου προς 6.000 δρχ. και η κάρτα οθόνης S3 Virge 2MB με τους drivers της προς 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χιώλος Δημοσθένης
Τηλέφωνο: (0341) 25262

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** οθόνη Eizo F35 15" σε άριστη κατάσταση. Δώρο 2 παιχνίδια της επιλογής σας. Τιμή 75.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977-826502

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** εκτυπωτής Star LC-20 και color monitor 14" προς 15.000 και 25.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βερνής Δημήτρης
Τηλέφωνο: (031) 838204
E-mail: dveznis@hotmail.com

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Intel Pentium 233MHz MMX, 64MB RAM, 1,7 GB HD, 40x CD-ROM, SoundBlaster 64 PCI, Full Tower, Windows 98 προς 160.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κυβέλου Μαρία
Τηλέφωνο: 8945866

## ΔΙΑΦΟΡΑ

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** VGA Diamond Viper V770 Ultra (32MB AGP), full package με drivers, manuals, games, αχρησιμοποίητη, λόγω ανάγκης, μόνο 37.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Φρονιμίδης Ρωμύλος
Τηλέφωνο: 0946301459
E-mail: romilos_f@hotmail.com

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** η νουβέλα της Jane Jensen για το Gabriel Knight προς 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαλαμπουγιούκης Ορέστης
Τηλέφωνο: (0392) 63175

## TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

**Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):**

**Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!**

1. ..............................
2. ..............................
3. ..............................

ΟΝΟΜ/ΜΟ ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .............................. ΠΟΛΗ .............................. Τ.Κ. ..............................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .............................. ΗΛΙΚΙΑ ..............................

**Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**

## ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM




### ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .............................. ΗΛΙΚΙΑ ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .............................. ΠΟΛΗ .............................. Τ.Κ. ..............................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .............................. ΤΗΛΕΦΩΝΟ ..............................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .............................. ΥΠΟΓΡΑΦΗ ..............................

❏ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❏ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

| ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ | ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΑΝΤΙΤΥΠΑ | ΚΟΣΤΟΣ |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

**Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.**

***Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.*** **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

## ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

**Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.**

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών".** Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❏ Hardware ❏ Software ❏ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ..............................

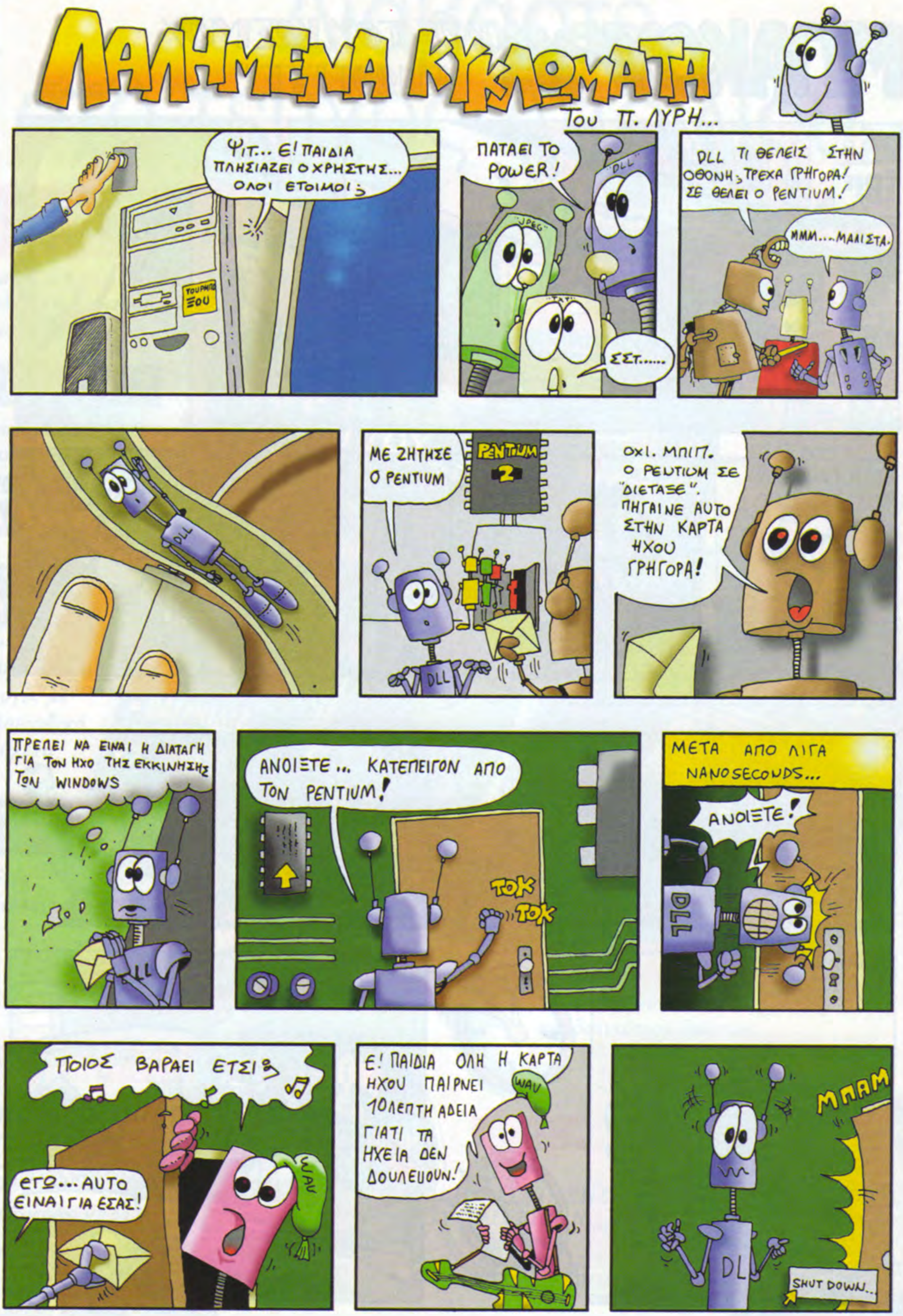
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .............................. ΠΟΛΗ .............................. Τ.Κ. ..............................

ΗΛΙΚΙΑ .............................. ΤΗΛ. .............................. E-MAIL ADDRESS ..............................

# ΟΝΕΙΡΟΠΑΡΜΕΝΟΣ

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΦΟΥΤΣΙΔΗ




ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΤΟΥ Π. ΛΥΡΗ...
ΨΙΤ... Ε! ΠΑΙΔΙΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ... ΟΛΟΙ ΕΤΟΙΜΟΙ;
ΤΟΥΡΜΠΟ ΞΟΥ
ΠΑΤΑΕΙ ΤΟ POWER!
JPEG
DLL
TXT
ΣΣΤ......
DLL ΤΙ ΘΕΛΕΙΣ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ; ΤΡΕΧΑ ΓΡΗΓΟΡΑ! ΣΕ ΘΕΛΕΙ Ο PENTIUM!
ΜΜΜ....ΜΑΛΙΣΤΑ.
DLL
ΜΕ ΖΗΤΗΣΕ Ο PENTIUM
PENTIUM 2
DLL
ΟΧΙ. ΜΠΙΠ. Ο PENTIUM ΣΕ "ΔΙΕΤΑΞΕ". ΠΗΓΑΙΝΕ ΑΥΤΟ ΣΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΓΡΗΓΟΡΑ!
ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΤΑΓΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΗΧΟ ΤΗΣ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ ΤΩΝ WINDOWS
ΑΝΟΙΞΤΕ... ΚΑΤΕΠΕΙΓΟΝ ΑΠΟ ΤΟΝ PENTIUM!
ΤΟΚ ΤΟΚ
ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΛΙΓΑ NANOSECONDS...
ΑΝΟΙΞΤΕ!
DLL
ΠΟΙΟΣ ΒΑΡΑΕΙ ΕΤΣΙ;
ΕΓΩ... ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΕΣΑΣ!
WAV
Ε! ΠΑΙΔΙΑ ΟΛΗ Η ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΠΑΙΡΝΕΙ 10ΛΕΠΤΗ ΑΔΕΙΑ ΓΙΑΤΙ ΤΑ ΗΧΕΙΑ ΔΕΝ ΔΟΥΛΕΥΟΥΝ!
WAV
ΜΠΑΜ
DL
SHUT DOWN..

# ΜΠΑΚΟΥΡΙΑ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΕΝΩΘΕΙΤΕ!

του Γ. Δ. Κομιώτη



# Διαβάστε στο τεύχος Απριλίου

**ΑΠΟΣΤΟΛΗ: CeBIT 2000**

- *Ολες οι νέες τάσεις από το τεχνολογικό ραντεβού της Ευρώπης*

**ΑΦΙΕΡΩΜΑ: D.I.P.**

- *Τα συστήματα ηλεκτρονικής αρχειοθέτησης εγγράφων κατακτούν τις ελληνικές επιχειρήσεις*

**ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ**

- *Ελληνικές εκπαιδευτικές εφαρμογές με εγκυκλοπαιδικό περιεχόμενο*

**ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ**

- *36 οθόνες 17" αξιολογούνται*




**WINDOWS MILLENNIUM**

- ΤΟ ΝΕΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΤΗΣ MICROSOFT

**2 CD-ROMs ΔΩΡΟ**

**ΕΝΘΕΤΟ**

*Τα πάντα για αποδοτικότερο Internet*

**CD-ROM 1**

***3 ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΤΗ FULL ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥΣ***

- *INOCULATE IT PERSONAL EDITION 5.0.1*
- *SATORI PHOTOXL V.2.29*
- *AMIDIAG 5.42*

*Ακόμα 2 WAP BROWSERS και οι καλύτερες εφαρμογές και utilities*







**CD-ROM 2**

***ΤΕΣΤ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ ΑΓΓΛΙΚΩΝ***

*MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΤΑΚΗ*

**ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ**

# Cosmodata
## COMPUTERS & PERIPHERALS




## COMPAQ
**Presario 1800**
Intel® Pentium® III 500 MHz
15" TFT X.C.A.
64 MB RAM up to 160 MB
12 GB H.D.D. - Ethernet
V-90 Fax Modem 56K
DVD ROM 6X Standard / USB Exit

**985.000**
ή **115.000** x 12 Μήνες*



## TOSHIBA
**Satelite 2140 CDS**
ADM K6-2 450 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disk Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax Modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

**399.000**
ή **46.500** x 12 Μήνες*



## MITAC
**Minote 6133s**
Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 6.4 GB+20.000

**565.000**
ή **66.000** x 12 Μήνες*

intel inside celeron




## EXPERT Professional
Intel® Pentium® III Processor 600 MHz FCPGA
Motherboard με Intel® BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB / 8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
17" (1280x1024) Color Monitor / 128 bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

**299.000**
ή **37.500** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III



## EXPERT Plus
Intel® Celeron™ Processor 466 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card / Modem 56k int
Keyboard & Mouse

**199.000**
ή **24.500** x 12 Μήνες*

intel inside celeron



## EXPERT Professional II
Intel® Pentium® III Processor 550 MHz FCPGA
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive / 8MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600x1280) / 56k V-90 Fax-Modem
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

**279.000**
ή **35.900** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III

**Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ**

# Cosmodata
## COMPUTERS & PERIPHERALS

**•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27**
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
**•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243**
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
**ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ**
**•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4**
ΤΗΛ: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

ΧΡΥΣΗ
Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS
ΕΓΓΥΗΣΗ